PC MANIA®
WWW.PCMANIA.BG
БРОЙ 12 (19), ДЕКЕМВРИ '99

68 страници
3.90 / 3 900 лв. с диск
1.50 / 1 500 лв. без диск

REVENANT

FIFA 2000

Delta Force 2

Pharaoh

Grand Theft Auto 2

Windows 2000





Най-добрите игри накуп!

Лицензирани игри
със стикер и сертификат
може да закупите от:

МАГАЗИНИ

СОФИЯ:

Магазини PC Mania:
ул Цар Шишман 31
тел: 02/ 986 40 84
площад "Славейков" № 9,
тел: 02/ 986 68 58

Stefani Multimedia
ул. "Княз Борис" №134
тел: 02/ 980 98 13

БУРГАС: Магазин "Multimedia"
ул. "П. Евтимий" №113
тел: 056/ 80 30 45

РУСЕ : Клуб "Joker"
ул. "Давид" №11
тел: 082/ 22 04 69

ПЛОВДИВ: "Angel Soft"
ул. "Костаки Пеев" №5
тел: 032/ 27 09 34

ЗА ПОРЪЧКИ ОТ СТРАНАТА:

02/ 955 5334
02/ 55 86 10
или офисите
на фирма "Microinvest"
по места

ЗА ПОРЪЧКИ НА ЕДРО:

Halex G.m.b.H. - официален представител за България

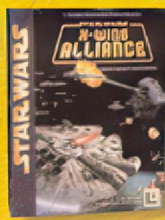
тел. 02/963 10 86
02/66 91 24

ОЧАКВАЙТЕ ХИТОВЕТЕ ЗА 1999:

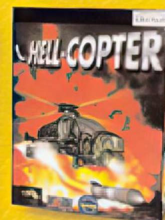
Heroes of Might & Magiic III
Fifa 2000
Need for Speed 4
C&C Tiberian Sun
Heroes III: Armagedon's Blade

НА НОВИ ПО-НИСКИ ЦЕНИ: $38

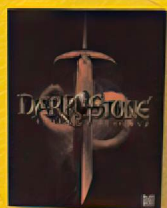


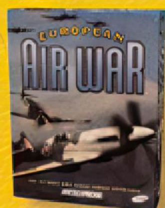


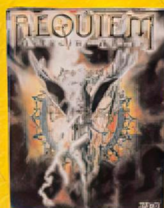


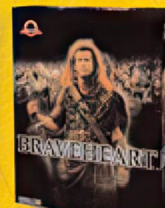


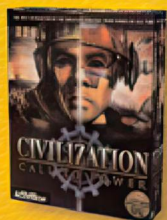


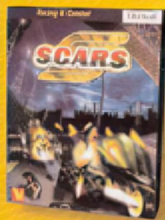








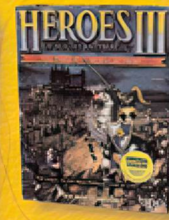







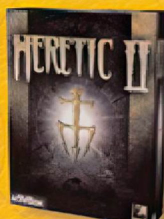




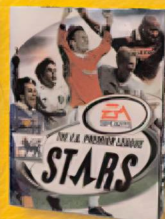






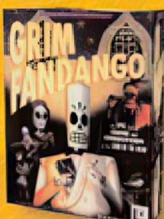


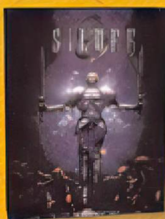






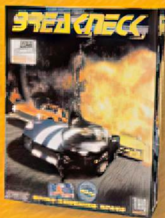
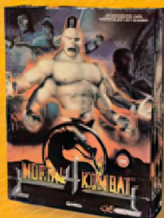
































Екип

Борис Табов

Автори

Генко Велев
Владо Георгиев
Иван Георгиев
Георги Даскалов
Никола Дърпатов
Морган Кроу
Момчил Милев
Ник Мортимър
Георги Пенков
Боян Спасов
Елица Тодорова

Дизайн и предпечат

Росен Вучев
Пеню Дачев
Стела Наварро

Реклама и маркетинг

Петър Табов
Велчо Стефанов
Любомир Кръстев

email: reklama@pcmania.bg
тел: (02) 986-38-19

Цветоотделяне и експонация

Студио PC Mania

Със съдействието на

CHSL Holdings, USA

Дискът е произведен от

CHSL България

Координати

Телефони

(02) 986-38-19, 987-47-19

Адрес

ул. "Стефан Караджа" № 5
София 1000

Internet

www.pcmania.bg
pisma@pcmania.bg
reklama@pcmania.bg
NewNet: #pcmania

НОВИНИ

ТЕМА НА БРОЯ

ИГРИ

РЕТРО

АКТУАЛНА ДИСКУСИЯ

ХАРДУЕР

ИНТЕРНЕТ

СОФТУЕР

ПИСМА

КЛАСАЦИЯ

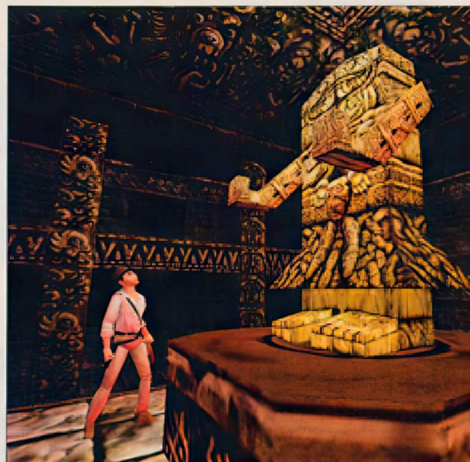


PC MANIA REPORT

Завръщането на Инди

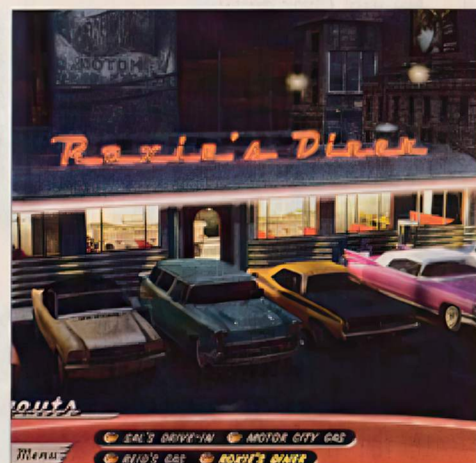
Всяко търпение си има граници, включително и това на Lucas Arts. Когато се появи първата част от суперуспешната поредица Tomb Rider, безспорен беше фактът, че Lara Croft бръкна в буркана с мед, принадлежащ на Indiana Jones. Едрогърдата колежка на археолога не се поколеба да се настани в света на мистерии и приключения, който беше запазена територия на героя от едноименните филми и няколко 2D-игри с умерен успех. Това беше само шега. Никой не се опитва да вземе хляба на другия. Нека оставим Lara да си изследва наследството от древен Египет и да хвърлим един поглед на това, в което се е замесил мистър Jones в "Indiana Jones and the Infernal Machine". Историята се развива през 1947 г., съвсем в началото на студената война. Нацистите вече





са история, а световен враг стават руснаците. В уводната част на играта нашият герой е загърбил предишния си интензивен живот и се е отдал на преподавателска дейност. В същото време, група руски учени правят разкопки в щата Юта. Това, което буди съмнение в агентите на ЦРУ, е, че лидерът на съветската експедиция, Генадий Володников, не е археолог, а физик. Тревогата им се превръща в страх, когато откраднат едно от откритията на Володников и то се оказва част от сложна и непозната машина. Инди научава за тези събития от старата си партньорка София Хапгууд. Първоначално тази история не представлява особен интерес за Jones, но постепенно старата му страст към непознатото излиза извън контрол. Въоръжен с револвер, запалка Zippo и тридневна брада, Инди се захваща със собствено разследване по случая. В 17 нива, обхващащи 7 местонахождения, разпръснати по света, ще станем свидетели на множество интриги, в които всеки отделен персонаж се стреми към разгадаване на мистерията около "адската машина" преди останалите.

Работата по Indiana Jones and the Infernal Machine започнала още през 1997, но проектът бил пазен в пълна тайна. Със създаването на този продукт се заели общо 28 души, най-елитните дизайнери и програмисти на Lucas Arts. Играта ще се появи след около месец на пазара, а това значи, че ще намерите пълния ѝ преглед на страниците на някой от следващите броеве на PC Mania.



Need For Speed: носталгия към миналото

Повече от очевидно е, че за петата част на NFS създателите от EA са били повлияни от нарас-

тващата тенденция всичко ново да се базира на добре забравено старо. В Motor City автомобилите са стари модели на спортните шедьоври и прототипи, познати ни от четирите серии до момента. Резултатът от тази направо шокираща идея е повече от интересен. Получило се е чудесно ретрошоу, което ще се понрави на мнозина, но ще бъде прието с недоволство от заклетите почитатели на досегашната идея за поредицата. Не е оповестено официално дали Motor City е пета серия или извънредно издание. При всички положения NFS:MC идва през февруари догодина. Съвсем скоро ще бъде пуснато демото на играта, чакаме с нетърпение!



Planescape: Tormnament

Стана традиция всички добри заглавия да повличат след себе си лавина от клонинги. Това важи с пълна сила и за Baldur's Gate. Създателите на Planescape – Interplay, не крият, че тяхното творение е заимствало много от идеите на Baldur's Gate, но са убедени, че ще предложи по-добра графика и заплетен сюжет. Поемаме управлението над Безименния герой, който се събужда в една непозната реалност, а на това отгоре не помни абсолютно нищо за своето минало. С развитието на действието, Безименния ще разбере, че е безсмъртен. Наблюдавайки събитията около себе си, той постепенно ще си възстановява спомените и дори такива от минали животи. Interplay не искат да огласяват повече подробности относно историята. През приблизителните 50 часа игра, които ви очакват с Planescape, ще сте приковани пред компютъра, очаквайки с трепет поредното разплитане на сюжета. Поне така твърдят от щаба на Interplay. Ако и за историята са се постарали така, както за графиката, нямаме причина да не им вярваме. Смущаващ обаче е начинът, по който е устроен интерфейсът. Дори запознатите с този жанр (RPG) биха се поизпотили докато свикнат с промените и нововъведенията, но това вероятно си има своето логично обяснение – геймплей. Както и да е, ще почакаме още малко и ще преценим сами.

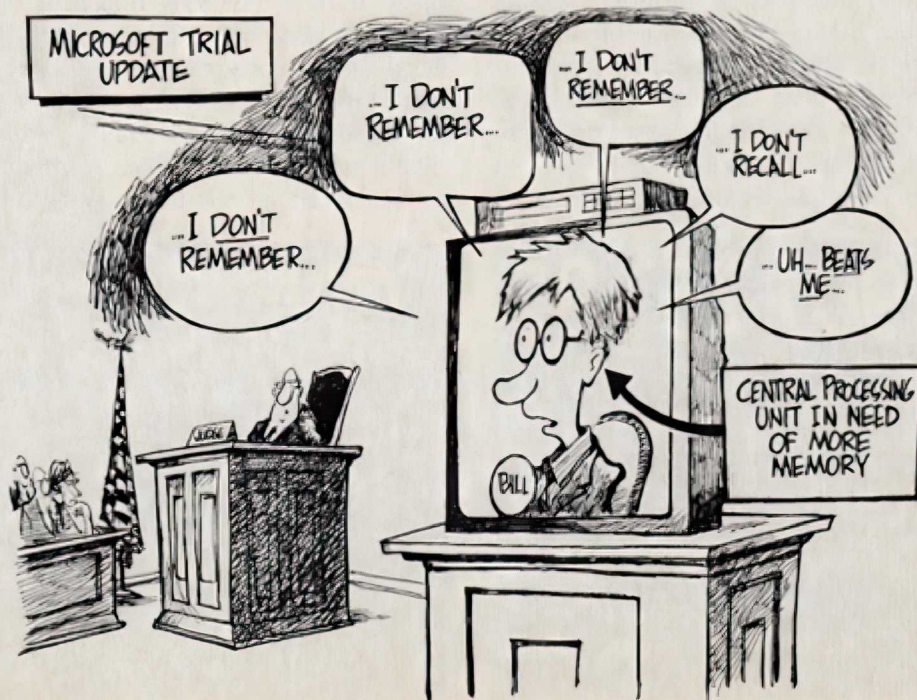
Bill Gates се среща с Темида

Microsoft е на път да претърпи огромни поражения от страна на правосъдието. Компанията на Били е обвинена в монополизъм, а залогът е нейната цялостна структура. Твърде вероятно е съдът да вземе решение, при което да се наложи раздробяването на Microsoft на малки компании, конкуриращи се помежду си. Друга алтернатива е да се отстрани абсолютното лидерство на Microsoft като създател на операционни системи. Идеята е да се даде лиценз на други фирми да разработват версии на Windows. Съществуват и други възможности за разрешаването на проблемите. Една от тях е паричното обезщетяване на производителите на софтуерни продукти, които успеят да докажат, че са претърпели загуби от монополизма на Microsoft. Вероятно първи на опашката ще се наредят авторите на Интернет браузъра Netscape, които загубиха много, когато Internet Explorer беше неразделно интегриран към Windows. През 1998 беше заведено дело по този въпрос, но търканията бяха уредени тихомълком и не се вдигна излишен шум. Каквото и да е крайното решение на правораздавателните институции в Щатите, потребителите на вече излезли продукти на Microsoft няма да са потърпевши. Не се предвижда изтеглянето и замяната на пуснатия на пазара софтуер. Място за притеснения няма. Всеки е невинен до доказване на противното.

За допълнителна информация: www.wired.com/news/antitrust/

Българската игра Void Runner печели международно признание

Излезе поредната игра на нашия читател Йордан Тузсузов (|Morded|) от Шумен. Заглавието на аркадния екшън е Void Runner и можете да го намерите на диска към списанието, в новата секция Downloads на www.pcmania.bg или на сайта на автора http://mordred.8m.com. Играта е под 300 k, но това не и пречи да предлага красива 3D-графика, която ползва OpenGL. Void Runner вече привлече вниманието и на популярните сайтове www.3dfiles.com и www.opengl.org, които веднага я представиха. Чакаме с нетърпение следващите проекти на Йордан.



xxx PC MANIA REPORT – DECEMBER 1999 xxx PC MANIA REPORT – DECEMBER 1999 xxx PC MANIA REPORT – DECEMBER 1999 xxx PC MANIA REPORT – DECEMBER 1999 xxx PC MANIA REPORT – DECEMBER 1999 xxx PC MANIA REPORT – DECEMBER 1999 xxx PC MANIA



Отдавна не бях виждал така добре направена и приятна както за окото, така и като gameplay игра! Доколкото си спомням Revenant бе започната доста отдавна, докато най-сетне Eidos я откупиха и връчиха на новосъздадената компания Cinematix. Практически цялата игра бе тотално преработена в срок от около две години и ето най-сетне крайният резултат е пред нас. Всички фигури – на главния герой, на NPC-тата и на противниците са полигонни, докато за околната среда – къщи, земя, треви и дървета е използвана старата рендерирана графика. Резултатът е невероятно красива игра с поносими системни изисквания!

Ако се вярва на Eidos, това е нещо тотално ново и невиждано досега в света на игрите, тъй като производителите са съумели да обединят в едно цяло три различни жанра – action/adventure/RPG... На практика обаче трите части, обединени в едно цяло, са action, action и... пак action!!! Или ако предпочитате да се каже по друг начин, това е нов римейк на Diablo плюс Mortal Kombat 4!!! Може би за момента това ви се струва малко пресилено, но прочетете статията докрая, после поиграйте малко и тогава се опитайте да прецените отново!

Действието се развива някъде из древната страна Ur, на малкия остров Ahkuilon. Преди много столетия Ur била богата и гъсто населена, с плодородни земи и щастливи жители. Докато един ден на боговете им станало скучно и си направили две враждуващи групи, предвождани от бога на нощта Nakith и бога на деня Sollus. След като има враждуващи групи, трябва да има и вражда, така че боговете започнали помежду си война до последна капка... човешка кръв (защото те самите били, разбира се, безсмъртни!). За щастие, по някое време на боговете пак им доскучало (този път да се бият), така че си събрали куклите и парцалките и се изнесли в неизвестно направление да търсят нови приключения и забавления. Но страната Ur вече била опустошена, а от огромните каменни градове останали само тайнствени руини. Древните познания за света и за магиите били загубени, но от уста на уста се предавали легендите за всемогъщи магически талисмани и артефакти. Оцелелите хора започнали да търсят все още запазени кътчета плодородна земя и се появили малки селища. В най-благоприятно положение обаче били номадските варварски племена, които ня-

графика 90	звук 75	оценка 85

RPG

производител

Cinematix / EIDOS
www.eidos.com

изисквания

Pentium 233,
64 MB RAM, DirectX,
3D Video





кога живеели в пустинята – те били най-приспособени към тежкия живот в опустошената земя и скоро техните вождове повели бойците си в походи и завоевания. Тези варварски вождове, които не загинали в битките или от ръката на съперник-убиец, успели да покорят и обединят по няколко малки селца и така се появили новите владетели – The Warlords. Скоро след това възникнали и търговските кланове – владенията на Лордовете били отдалечени едно от друго, а търговията между тях – трудна и опасна. Скоро търговските кланове съсредоточили в ръцете си огромни богатства и власт.



Третата група с важна роля в новата история на Ur били многобройните гилдии, религиозни култове и магьоснически общества. Постепенно между различните властници се установило равновесие – всеки управлявал в собствената си област, а ако някой опитвал да заграби прекомерно много власт или богатства, то бързо-бързо се оказвал сам срещу обединените сили на всички останали. Едно от тези по-малки имения бил и остров Ahkuilon, владян от рода Averam. Всичко вървяло добре, докато един ден по време на управлението на Tendrik Averam на острова се появил някакъв религиозен култ – The Children of the Change. Монасите се заселили в древните развалини, намиращи в трудно достъпната източна част от Ahkuilon и отначало всичко изглеждало мирно и тихо... Докато хората от Misthaven – единствения град на острова, изведнъж започнали да изчезват! Появили се най-различни слухове, но това, което изглеждало най-невероятно, се оказало самата истина – изчезналите жители на Misthaven били видени сред монасите на The Children of the Change. Tendrik заповядал да се затварят крепостните врати след залез слънце, а всички граждани започнали да се залостват в къщите си – но и това не помогнало! Хората продължавали да изчезват и скоро след това попълвали редиците на монасите и дори вярната гвардия на Tendrik започнала да оредява. Постепенно по-заможните жители напуснали... Единствено търговията, развивана и контролирана от клановете все още крепяла живота в града. Един ден при Tendrik се появил тайнственият магьосник Sardok и предложил помощта си. Монасите владеели могъщи магии, така че Sardok бил добре дошъл – може би той бил единственият шанс на Misthaven да оцелее – но дори той не успял да спре набезите на сектантите. Един ден била отвлечена и Andrea – единствената дъщеря и наследница на трона на Averam. Само чудо вече можело да спре страшния враг... или появата на незнаен герой!

Както вече навярно сте се досетили, незнайният герой сте вие! А сте незнаен, тъй като от много векове сте вече мъртъв – не помните нищо от някогашния си живот, загубили сте и многобройните си умения... Но все пак сте били наистина могъщ герой, след като Sardok ви е избрал, за да приложи магията си за призоваване от света на мъртвите – и ето ви отново сред живите, но лишен от памет, чувства и емоции – REVENANT, undead с външност на човек и с душа на мъртвец. Освен това магията, която ви е върнала към живот, ви подчинява на този, който ви е призовал, така че единственото, което можете да направите, е да екипирате скромното си въоръжение и броня и да се опитате да откриете и спасите дъщерята на Tendrik... Или да се върнете отново в царството на мъртвите. Не помните и истинското



си име, но Sardok ви е нарекъл Locke D'Averam – което означава "Роб на Рода Averam"... но може би, ако успеете да изпълните задачата си, ще бъдете освободен от робството и ще станете отново пълноправен член на света на живите... Така започват новите ви приключения!!!

В играта действително има опростени елементи на RPG – не можете да си избирате и създавате герой (поне в single play), но персонажът ви натрупва experience points и качва нива, а това повишава наличните ви hit, mana и energy points, уменията ви и освен това получавате възможност да заучите нови бойни похвати и допълни-



телни skills. Героят ви има определени основни характеристики (стандартните за подобни игри) и при ново ниво получавате +2 точки за повишение на тези характеристики. Предварително обаче трябва да сте определили какво именно да качите, като можете да използвате и двете точки за един-единствен показател.

По време на играта ще намирате (или ще купувате и продавате) най-различни оръжия, брони, магически предмети и артефакти, potions или просто храни, които обикновено възстановяват част от изгубените ви hit и mana points. Можете да използвате и магии – "магическата система" много напомня използваната някога от Origin при създаването на игрите Ultima Underworld – за всяка магия ви е необходим набор от талисмани (руни) и определено количество мана. Талисманите са общо дванадесет – Life, Moon, Soul, Sky, Sun, Stars, Earth, Law, Ocean, Ward, Chaos и Death, като можете да притежавате и повече от един талисман от вид. За да приложите успешно магията, освен талисманите трябва да знаете вярната комбинация и да имате необходимото ниво "skills". Това може да звучи много сложно, но авторите са се постарали да го направят максимално просто и ефективно – след като поне веднъж използвате успешно една магия, тя се появява заедно с иконката си във вашия "spell scroll" и вече не е необходимо да комбинирате самите талисмани – достатъчно е просто да ги имате и да "кликнете" върху иконката на магията; освен това можете да си изкарате quick spell и quick items лента в долната част на екрана и с просто "drag and drop" да поставите на празните места иконките на необходимите ви магии и предмети – имате общо девет слота и те се активират съответно с клавишите от F1 до F9.



В играта има и елементи на adventure – за да успеете да стигнете до крайната си цел, ще трябва да изпълните няколко куеста, както и да проведете доста разговори с различните NPC-та. Тук обаче не очаквайте да намерите сложни куестове или пък да вземате някакви трудни решения с кого и какво да говорите. Просто трябва да кликнете върху всеки, когото намерите и търпеливо да използвате абсолютно всички теми за разговор. Всъщност, ако трябва да бъда съвсем точен, няма никакъв смисъл дори да четете какво точно питате и какво точно ви отговарят. Както и да подбирате въпросите си, както и когото и да разпитвате, резултатите са винаги едни и същи! Дори ако се окаже, че сте закъсали и не знаете как да продължите нататък, вероятно ще излезе, че сте пропуснали да "кликнете" върху някой – т.е. да разговаряте с него, а ако сте говорили с необходимите хора, автоматично ще се появят и въпросите и отговорите. Аз се опитах да си направя различни експерименти – бях много горд, когато отвърнах по особено груб, гаден и невъзпитан начин на една градска лелка, в резултат на което тя припадна – само дето експериментът показа, че тя винаги припада, независимо какво точно и колко учтиво или неучтиво ѝ се отговаря. Ако не улучите "правилния" ред, по който трябва да разпитвате хората, пак не се безпокойте – ще ви се появят въпроси, които не би трябвало да знаете и ще ви отговарят за неща, за които не сте изобщо питали. Просто наистина търпеливо използвайте всяка опция и внимавайте да не пропуснете някого. Последното не е никак трудно – реално NPC-тата са доста малко – в крепостта се намират Tendrik Averam и магьосникът Sartok. Веднага като излезете оттам е къщата на учителя по бойни изкуства Jong, няколко стъпала по-надолу







ще намерите Healer Shop, Magic Shop, Library и Weapon Shop и найниско са разположени Armor Shop, Tavern, Docks и изходът от града. Когато решите някой quest или успеете да достигнете до важно място на острова, ще се наложи пак да се върнете в Misthaven и отново да говорите с всички – но не се безпокойте, създателите на играта предвидливо са разпръснали из целия остров телепорти до крепостта, така че ще можете да се върнете в града и обратно без да губите време (нещо подобно на магията Town Portal от Diablo-то).

И сега вече идваме до същината на играта – ЕКШЪНЪТ!!! Елементите на RPG и на adventure са добре дошли и дават приятно разнообразие, но без многото и добре изпипан action играта щеше да е просто един с нищо незапомнящ се клон на Diablo. Всъщност производителите изрично препоръчват играта да се изграе с поне шестбутонен joypad. Ако нямате удобен joypad, ще трябва да използвате комбинация от мишка и клавиатура, но това ще ви лиши от някои интересни възможности (поради прекалено сложните комбинации, които трябва да правите). В началото споменах, че битките не отстъпват на Mortal Kombat 4 – и действително, преценете сами! В зависимост от различните оръжия ще можете да използвате различни удари – и не само това – какво точно ще се получи зависи и от разстоянието между вас и противника, и от това, до кое ниво е стигнал вашият герой, и дори от това, какъв точно е противникът ви! Например в самото начало на играта, ако сте с меч, ще можете да използвате само три удара – thrust, swing и сечащ удар от главата вертикално надолу. Ако сте далече и натиснете "thrust" обаче, вашият герой ще се засили и с боен вик ще се опита да промуши врага с цялата тежест на тялото си, а ако е прекалено близко, няма да има място да замахне с оръжието си, но за сметка на това ще нанесе силен удар с лакът в главата! Сега прибавете това, че с повишаване на нивото си ще можете да използвате и други удари и ще научите специални "combo" от удари, ще имате и възможност за нанасяне на "critical hit" и дори "fatalities"!!! (Сред ранните ви противници например ще има много гигантски паяци – "фаталният" удар при тях е да ги настъпите и размажете с крак:-). Остава само да спомена, че можете и да блокирате удари, да отстъпвате или отскачате настрани, дори да се навеждате или да отскачате нависоко! Добавете сега използването на магии и нищо чудно, че производителите препоръчват използването на joypad с повечко бутони! А пък ако това ви се вижда много сложно, можете да карате съвсем просто – само "кликате" с левия бутон на мишката върху противника и компютърът сам ще избира подходящия удар (но само измежду стандартните възможности), като при това ще ви се наложи да отделите доста повече време да развивате персонажа си, защото неизползването на специалните умения по време на битка ще ви лиши от много сериозни преимущества!

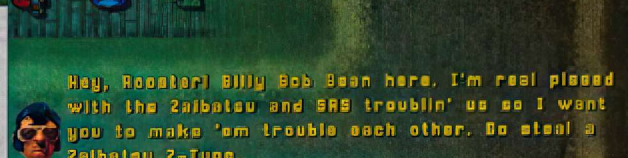
Не знам дали от тази игра ще стане хит или не, но прекрасната графика и не особено сложният, но интересен gameplay са нещо, което със сигурност ще привлече вниманието на голям брой играчи!

Генко Велев



GTA 2





...О-о-о, бедни ми колега Икономов! Той бе добър човек! Аз го познавах, Хорацио...

Никола бе по-достоен от мен да напише тази статия, но, уви, се възнесе в един по-добър свят и сега със смирение се заемам вместо него с благородната задача да представя продължението на най-любимата му игра – Grand Theft Auto.

Бързам да успокоя почитателите и най-вече почитателките на Никола Икономов – не се издокарвайте с траурни одежди. Той не е в отвъдното, а се обучава в братска Германия и редовно пише писма, в които се оплаква от ниския жизнен стандарт на тази забутана държавица, където и едно прилично компютърно клубче няма.

графика	79	звук	86	оценка	90

Авто-крими-екшън-трилър с елементи на суспенс

производител

DMA Design
www.gta2.com

изисквания

Pentium 166, 16 MB RAM, DirectX, 3D Video

Сигурно много читатели никога не са играли на първата част на играта и даже не предполагат какво са пропуснали, тъй като тя е едно от най-нашумелите заглавия по света. GTA е една от малкото хитови игри, които не впечатляват геймърите с лъскава фасада и евтини спец-ефекти, а залагат на нестандартните идеи, хумора и въображението.

Наскоро излезе и expansion pack за първото GTA, наречен London 1969, но той като че ли не притежаваше същия чар, беше твърде елементарен и кратък. Това по никакъв начин не се отрази на престижа на оригинала, а новината за скорошното излизане на дългоочакваната втора част направо хвърли в еуфория западните журналисти (спомням си, че през месец септември, в новините на Gamespot UK относно изложението ECTS, най-много място бе отделено не на поредните серии Tomb Raider и Command&Conquer, а именно на GTA2). А у нас – ни дума, ни вопъл, ни стон. Май се оказва, че голямата част от българските играчи са склонни да пренебрегват именно най-свежите и алтернативни заглавия и упорито да продължават да тормозят Quake II и неговите производни.

Игри като GTA и Worms си остават запазена територия за доста по-малка част от геймърската аудитория.

Грандиозната авто-кражба

Вместо да изброя нововъведенията от втората част на играта, предпочитам да започна описанието от самото начало. Всяко ниво от света на Grand Theft Auto представлява един град или по-точно само няколко квартала от него. Не си представяйте обаче две-три схлупени къщурки с уличка между тях. Става въпрос за гигантски градове от калибъра на Лос Анджелис, Ню Йорк и Турну Мъгуреле, с нощни клубове, училища, паркове, забележителности, болници, полицейски управления, луксозни квартали, гета, пристанища и въобще всичко, което се полага на голям световен град. Не са пропуснати и хората, които щъкат насам-натам, возят се в коли, ходят на работа и въобще живеят виртуалното си житие. И псуват – пешеходците псуват шофьорите, които минават на червено и останалите пешеходци, шофьорите псуват светофарите, пешеходците и колегите си шофьори, полицаите псуват военните, военните псуват цивилните, цивилните псуват полицаите и всички заедно псуват кмета. Въобще голямо псуване пада, така че ако не понасяте уличен американски жаргон, GTA2 не е вашата

игра. Във втората част подлежащите на цензура моменти все пак са далеч по-безобидни, отколкото бяха в оригинала, който можеше да накара професионален хамалин да се почувства комплексиран в лингвистично отношение. Най-грубите моменти са изрязани, пикантността на репликите е смекчена с една идея, премахнати са и локвите кръв, които се изливаха от труповете. Това очевидно е направено с цел разширяване на пазарите и съответно увеличаване на печалбите, тъй като първата част бе забранена на доста места, защото "покварявала морала на подрастващите" (в това отношение играта може да се сравни дори с рекордьори като Carmageddon). Въпреки направените корекции не бих си позволил да я препоръчам на лица под 14 или над 54 години...

Наблюдавате този виртуален свят "отгоре", а в центъра на екрана се намира вашият... злодей! Той има възможността да се разхожда насам-натам (каква изненада), да скача, да събира оръжия, да трепе цивилни и полицаи, носейки си всички произтичащи от това последствия и да издава неприлични звуци (последното е безполезно, но явно авторите са решили, че е жизненоважно човечето ви да може да пърди и да се оригва). Разнообразният арсенал, който можете да използвате, включва пистолет (дори модификацията стил Лара Крофт "на гол тумбак чифте пищови"), автомат, базука, гранати, коктейли "Молотов" и още много интересни "оръдия на труда". Повечето от тях са нови и не присъстваха в първата част – например електрическото оръжие, пушката-помпа и автоматът със заглушител. Допълнително можете да се екипирате с броня и най-различни power-ups. Доста интересни и поучителни са бонусите KILL FRENZY, които ви поставят специална, деструктивна задача, която трябва да изпълните за определено време – например "избий 10 куки с базуката за половин минута". Всички нанесени от вас разрушения ви носят точки (следователно пари) и проблеми с органите на властта. Но всъщност не е препоръчително просто да се разхождате пеша и да трепете невинни създания като самотен берсерк в детска градина – не че не е позволено, просто така никога няма да успеете да съберете милионите, които са ви потребни за преминаване на следващото ниво.



Най-добрата идея е колкото се може по-бързо да се качите на четири колела, приватизирайки за личните си нужди някое от преминаващите наблизо возила. Просто изхвърляте през вратата шофьора и подкарвате автомобила му, като печелите допълнителен бонус, ако го прегазите след това. Имайте предвид, че разнообразието на автомобилите е, меко казано, внушително и през цялата игра ще имате възможност да покарате над 60 нови и преработени машини. Тук се включват и таксита, автобусите, колите на пожарната, полицията и специалните части. Има дори тирове, тежкарски лимузини, сладоледаджийски микробусчета и бронирани банкови коли. Повечето автомобили в играта имитират истински, реални возила, макар че не носят техните имена (поради проблеми с авторските права и лицензите). Бързо ще се убедите и в още нещо – не е най-важното каква е колата, а какъв е шофьорът, който я управлява, тъй като под вещото ви ръководство и най-скъпите возила за отрицателно време ще се превръщат в купчини старо желязо (ако сте добър шофьор в синхрон с идейната платформа на играта :-). Съвет от мен – докато сте новак е добре да не рискувате да си избирате най-бързите автомобили, тъй като тази скорост е по-опасна за вас самия, отколкото за останалите. Самите коли могат да бъдат модифицирани чрез събиране на power-ups или в специални, нелегални работилници срещу тлъсти суми в зелено. Можете да превърнете някой безобиден, раздрънкан Фолксваген Костенурка в самоходна бомба, да монтирате картечница на покрива, да се снабдите с масло, което да изливате под гумите на преследвачите и какво ли още не...

Въпреки това разнообразие играта не е суперреалистична симулация. Няма да видите преобърнати коли или пък реално изглеждащи каскади, а и управляваните от компютъра човечета често се държат доста неадекватно. Освен това, когато се развихрите, без проблеми можете да видите сметката на толкова народ, че да запълните цяло гробище и да останат и за крематориума! Така че недейте да търсите реализъм, защото GTA 2 съвсем не обещава нещо подобно. Тя просто ви дава възможността да експериментирате, изпробвайки нови и нови безумия – "Какво ли пък ще стане, ако взривя метрото?", "Тая сграда според мен не се връзва с цялостната концепция на градоустройствения план!" или "Я да си отвлека жълто такси и да кача пътник... Бре! Че той ми плаща непрекъснато, пък не казва докъде иска да пътува. Ще си правя кръгчета, пък като реши да слезе – ще го прегазя... Когато дойде линейката, ще отвлека и нея и ще я продам за старо желязо. Или пък ще гепя пожарникарски камион и ще почна да поливам с вода невинните минувачи.". Такива мисли ми минаваха през главата, докато джитках GTA2.

Надявам се, че не сте получили погрешна представа за играта – тя съвсем не се състои единствено от нелогично, безцеремонно и хаотично вършене на всевъзможни глупости. Когато се почувствате достатъчно печен, можете да посетите някоя от местните банди и да им предложите услугите си. Въпросните банди пък са коя от коя по-екзотични и интересни – например The Loonies са просто

шайка откачалки, завзели лудницата и околностите ѝ, Zaibatsu Corporation е могъщ мафиотски картел, специализиран в наркотрафика и търговията с оръжие, SRS представлява милитаристично-научна групировка, а пък The Rednecks са южняшка кънтри-банда. Присъстват още и Якудза, Руската мафия и дори... оранжевите Кришнари, които бяха толкова приятни мишени в първата част на играта (харе Кришна, харе Рама!). На всяко ниво присъстват три от враждуващите организации и дребните конфликти между тях почти задължително прерастват в кървава улична война. Най-сигурният начин да получите признанието на някоя банда е да влезете в териториите на техните смъртни врагове и да избиете колкото се може повече от тях. Когато повишите показателя уважение (respect) за съответната групировка, те ще ви възлагат по-трудни, по-разрушителни и по-доходоносни мисии. Обратно – ако този показател стане отрицателен, членовете на бандата ще стрелят на месо всеки път, когато се мернете в териториите им.





Успешно изпълнените мисии повишават стойността на т.нар. "множител", който можете да видите в горния ляв ъгъл на екрана, точно над "животите". Този множител директно увеличава с пъти всички получени точки (разбирайте – кинти), така че е жизненоважно да го поддържате на прилично високо ниво. Стойността му пада всеки път, когато ви опандизят, така че – внимавайте с полицаите! Имайте предвид, че често пъти е по-добре да загубите "живот", вместо да попаднете в затвора.

Отворих дума за пандиза – нека се спра накратко и на действията на неподкупните и храбри пазители на реда. Когато вършите поразиите си, без съмнение рано или късно малките сини човечета с техните сини автомобилчета ще ви погнат. В началото куките стрелят само в краен случай и се опитват да ви заловят и приберат "на топло", така че не са кой знае каква сериозна заплаха. Единият вариант е просто да се покриете за малко в някое по-тихо местенце, докато "жегата" премине. Другият - да избивате преследвачите, да крадете автомобилите им и въобще – да се превърнете в "обществен враг". Тогава играта загрубява – започват да се появяват блокади по пътищата и специални SWAT-тимове, които стрелят на месо и хич не си поплюват. Ако се справите и с тях – пристигат черните коли на агентите на ФБР (но не Скъли и Мълдър), които са въоръжени с автомати и могат сериозно да ви вгорчат живота. Ако продължите с криминалните си действия – обявява се военно положение и Националната Гвардия окупира града, за да се справи с вас. Това вече е истински ад – навсякъде щъкат тежковъоръжени военни, а по улиците достолепно се придвижват танкове. Трудно можете да оцелеете в такива условия повече от няколко минути. Освен това бъдете сигурни, че преследвачите няма да загубят следите ви, ако просто се качите в друг автомобил, единственото спасение са гаражите, където ще пребоядисат возилото, сменят номерата и направят бърза и болезнена пластична операция, която променя фасона на вашата "мутра" (последното не се споменава изрично, но си е съвсем логично). Тази полезна услуга струва $5000, а това съвсем не е голяма сума, имайки предвид колко проблеми ви спестява.

Длъжен съм да ви предупредя, че играта е много трудна и за да се преборите само с едно ниво, ви трябват няколко часа. За разлика от оригинала, във втората част е предвидена функция за load/save, но тя е реализирана по такъв начин, че съвсем не облекчава кой знае колко съдбата ви. Не можете да се записвате, когато и където поискате, а само в малкото параклисче в центъра на града, на което ясно си пише JESUS SAVES (хе-хе). Освен това процедурата струва $50000, а това хич не е малко, особено на първите мисии. Така че – забравете за изпитаната в други игри тактика със Save след всяка успешна мисия – тук просто тя не върви. И според мен това съвсем не е недостатък на играта, а предимство, защото така тя става по-интересна, вълнуваща и предизвикателна, а и се изисква далеч повече майсторлък, за да минеш някое ниво.

Графиката и звукът са издържани в стила на оригинала, а саундтракът, писан от Moving Shadow е направо побъркващ. Освен това във всяка кола от радиото се чува различна музика или предаване. Гениални са и звуковите ефекти, особено гласът на "коментатора", който обявява бонусите и този на проповедника в църквата. Визуално, както вече казах, играта не впечатлява с лъскава фасада и камари 3D-ефекти, но все пак изглежда добре и създава атмосфера, особено ако изберете от опциите варианта "сумрак" (dusk). Също както в оригинала, при по-бързи скорости камерата се отдалечава, което е изключително удобно, особено при щурите автомобилни преследвания.

Опс... Запълних отредените ми страници, а още не съм казал и половината работи, които си бях набелязал. Надявам се, че съм успял да ви запаля по GTA2 – повярвайте, играта наистина е много добра и пълна с идеи и изненади. Освен това предоставя неповторимата свобода да изпробвате нови и нови неща в стил "Какво ще стане, ако..."

Боян Спасов

SONY

KV–28/32 FD1
16x9 FD Trinitron WEGA
2X15 Pin VGA in - възможност за включване на 2 PC едновременно, RGB in, Dolby Surround Prologic





DSC–F505
Memory Stick, UXGA 1600x1200 jpg, XGA 1024x768 jpg, VGA 640x480, MPEG1 - 2,4 мин. при 320x200, 10 мин. при 160x112.



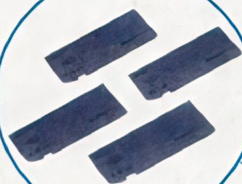
MVC–FD 88
3.5 FD/SXGA 1280x960 jpg, XGA 1024x768 jpg, VGA 640x480, MPEG, Запис на звук, AV изход



MSAC–PC2
PCMCI карта за Memory Stick

DCR-TRV410E
Digital 8 видеокамера
I.Link IEEE1394,
DV изход,
SXGA 1152x862 jpg







MSA–32/16/8/4
Memory Stick 32/16/8/4 Mb.

DCR–PC 100 Mini DV
Memory Stick
I.Link - IEEE1394
UXGA 1600x1200 jpg
SXGA 1152x862 jpg
VGA 640x480 jpg
DV вход/изход
PC карта през RS231C

Заповядайте на щанд 30 на Байт Експо от 30.11 до 05.12, за да се запознаете с най-новата гама цифрови продукти на Sony



ARMORED FIST 3

Не знам защо, но тази игра ме кара да си спомням стария виц за онзи мирен съветски трактор, който унищожил цяло китайско подразделение и след това отпрашил в неизвестна посока. В случая ролята на мирния трактор изпълнява американският гъсеничен звяр M1A2 Abrams, основният боен танк в сухопътните сили на САЩ. Също като своя червеноармейски събрат, той е призван да изоре фронтовата линия на врага и да я почисти всякакви вредни форми на живот. Той е и

нашият главен и единствен герой

в новия танков симулатор Armored Fist 3...

Преди да кажа нещо по-конкретно за играта обаче бих искал да спомена няколко думи за производителя или по-скоро за роднините по женска линия на изпълнителния ѝ директор. Съществува един-единствен производител на компютърни игри, който едновременно претендира за някакви сериозни позиции на този пазар и въпреки това упорито отказва да приеме съществуването на триизмерни ускорители. Тази фирма се нарича NovaLogic, създателят на Armored Fist 3. Честно казано, съзнанието ми не може да побере факта, че в края на 1999 г. някой може да се противи на технологичното обновление с такъв инат.

Фактите обаче са си факти. NovaLogic не желаят да се откажат от своята първобитна графична платформа Voxel, която макар и модифицирана, пренебрегва възможностите на всяка 3D-платка и използва единствено изчислителната мощ на вашия процесор. Всъщност няма никакво значение дали използвате SVGA-карта с един мегабайт памет или някоя свръхбърза RIVA-TNT2 Ultra,

важни са само мегахерците на вашето CPU

Просто няма какво да се заблуждаваме - дори да разполагате с Pentium II на 300 мегахерца, изображението пак ще се кълцри отвреме навреме и то обикновено в най-неподходящия момент.

Лично аз не мога да приема на сериозно игра, която ще върви сносно само на Pentium III или Athlon, дори да е най-великото нещо, създавано до момента. Освен това в случая с Armored Fist 3 далеч не може да се говори за нещо много велико. В общи линии това си е чиста гавра с геймърското войнство. Поведението на NovaLogic спрямо 3D-ускорителите все повече ми напомня умозаключението на видния шопски мислител Вуте, който съзерцавал жирафа в зоологическата градина и въпреки всичко заключил, че "нема такова животно". Благодарение на това твърдоглавие новият танков симулатор Armored Fist 3 спокойно може да кандидатства за място в

класацията за най-досадните игри на сезона

Всъщност нямам идея защо NovaLogic са се захванали да правят трета част на един общо взето твърде обикновен танков симулатор. Единственото що-годе хубаво нещо е графиката с 32-битов цвят, ако, разбира се, разполагате с достатъчно мощен процесор, за да си я пуснете на максимален детайл. Хубавите неща обаче свършват дотук. В сравнение със своите предшественици, Armored Fist 3 е по-скоро крачка назад. Макар и на пръв поглед да изглежда като симулатор, играта се приближава по-скоро до аркадния жанр, тоест избиване на многобройни, но доста

графика	звук	оценка
67	71	54

танков симулатор

производител

NovaLogic
www.novalogic.com

изисквания

Pentium 200
32 MB RAM и DirectX 6.1













глуповати противници. За разлика от предишния Armored Fist, тук можете да управлявате единствено американския танк M1A2 Abrams. Познатите ни от втората част бойни машини Т-80У, БМП-2 и Bradley изглежда са се оказали недостойни за капризните програмисти от NovaLogic и са отишли на бунището на историята. За сметка на това обаче можете да сядате на всяко място във вашия американски танк. Можете да изпълнявате функциите на командира, на механик водача, на мерача или дори на стрелеца, който гърми на воля с картечница от горния люк.

За жалост обаче

изкуственият интелект е под всякаква критика

Това се отнася както за компютърно симулираните врагове, така и за автоматизираните системи на вашия танк. Системата за прихващане на целите например е толкова куха, че почти винаги насочва оръдието към най-безобидния противник. Съществува, разбира се, и вариант, при който се прицелвате ръчно. В този случай обаче кампаниите се превръщат в истинско мъчение. Така че геймърът обикновено е принуден да се примири с левашкия алгоритъм за стрелба и трябва да се надява, че ще разстреля многобройните вражески машини пръв. За щастие, противниковите танкисти също са пълни глупаци, така че битките се свеждат до едно непрестанно пукане, в което при определени условия също може да се приеме за приятно.

Ако всичко това още не ви е отвратило достатъчно, добре дошли в света на Armored Fist 3:-)

Очакват ви пет учебни тура,

19 самостоятелни мисии, 4 пълни военни кампании

и солова битка в шест части, където трябва да командвате една-единствена машина, вместо цял танков взвод. Първата кампания ще ви отведе при гладните сомалийски деца. Под командването на ООН, вашият танков взвод трябва да се разправи с терористична група, която застрашава мира в целия регион. След това трябва да неутрализирате пограничен конфликт в Тайланд и локална война между Иран и Пакистан, където дори ще си сътрудничите с Китайската народна армия. Накрая, разбира се, ще се изправите срещу стария си противник от времето на "студената война". Последната кампания ще ви отведе в Грузия и Азербейджан, които изненадващо решават да се откъснат от ОНД и да се присъединят към НАТО. Терористична група, ръководена от бивши съветски офицери, се опитва да свали чрез преврат правителствата на двете държави и да осуети откъсването им от орбитата на Москва. Функцията на вашия танков взвод е ясна – да защитите новите натовски съюзници от "червената заплаха"...

А, за малко да забравя да спомена още един кусур на Armored Fist 3. Както сигурно вече се досещате, това е мултиплейърът. На практика този симулатор не може да се играе по локална мрежа, чрез модем или пък през Интернет. Единственото място, където можете да премерите сили с живи противници, е поддържаният от NovaLogic сайт NovaWorld. При сегашното качество на родните телекомуникации обаче просто забравете за този вариант. Освен това вероятно ще ви трябва и легално копие на играта...

Е, стига ли ви? На мен поне ми стига. Сега изтривам тази досадна игра от хард диска, прибирам CD-то в най-забутаното чекмедже и отивам някъде да лекувам разклатените си нерви. Може би е време за малко Unreal Tournament ... :-)

Морган Кроу

DUKE NUKEM FOREVER

Най-накрая гробовното мълчание на 3D Realms беше частично нарушено и феновете на Duke могат вече да бъдат абсолютно сигурни, че Duke Nukem Forever не само ще има, но и играта не е чак толкова далеч. След като близо 2 години всички от екипа категорично отказваха да дадат каквато и да е информация сега накуп се появиха доста любопитни подробности за дългоочакваната четвърта част на култовата поредица. Първата добра новина е, че най-накрая има нещо като твърда дата за излизане!

Duke Nukem Forever ще се появи в края на второто тримесечие на 2000 г.

Според хората от 3D Realms играта на практика е готова. Още обаче се чака финалната версия на Unreal Tournament, която ще бъде използвана за основа на Duke 4 заради по-добрата си съвместимост с Direct3D. Още не е ясно доколко ще има поддръжка на OpenGL, но това така или иначе е проблем само за малка част от потребителите. Освен това предстоят и довършителни работи по нивата и оптимизацията на multiplayer-а. Като цяло работата е толкова напреднала, че вече действително става въпрос само за няколко месеца. Във връзка с това в няколко интервюта Джордж Брусар и неговите колеги обявиха някои детайли от играта. Първата голяма новина е, че новият Duke Nukem ще бъде насочен предимно към соловите играчи. Според Брусар multiplayer ще има, но той ще бъде сравнително ограничен и няма да бъде в центъра на вниманието на програмистите. Вероятно ще има само няколко варианта на DukeMatch, а за феновете на най-различните отборни състезания Брусар и компания препоръчват Unreal Tournament. Така или иначе всички от 3D Realms са единодушни, че основната идея е да бъде осигурена превъзходна солова игра с подходящ добре направен сюжет, която да успее поне да повтори успеха на предишните заглавия от поредицата. Засега се знае, че Duke отново ще се бори с извънземни и ще помага на Earth Defense Forces, които очевидно без него не могат да се справят с прииждащата от всички посоки към родната планета космическа напаст. Основната част от действието ще се развива във и около Лас Вегас, но ще има и нива в съвсем други географски региони, а по всяка вероятност и в космоса.

Естествено не може да не спомена с няколко думи и графиката. Преминаването към графичната система на Unreal преди 18 месеца предизвика много дискусии. Допреди няколко седмици така и никой не беше виждал нови картинки и из геймърските среди вървяха какви ли не слухове. На тази страница можете да видите първите screenshots с Unreal-ската графика и мис-



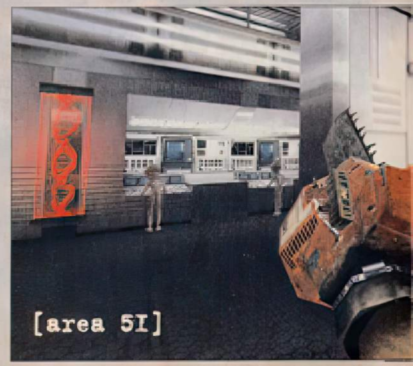
[club]



[casino]



[tentacles]


[area 51]

ля, че споровете за правилността на решението на 3D Realms да заменят Quake 2 с Unreal просто стават излишни. Още повече, че програмистите са се постарали да вкарат и някои нови неща, които ще са уникални за Duke Nukem Forever. Най-впечатляващото е използването на

нова технология за рендерирането на противниците

която позволява на екрана да бъдат изобразени доста повече гадини без това да увеличи драстично системните изисквания, които така или иначе няма да са от най-ниските. Официалното твърдение е, че играта ще върви на Pentium II на 300 MHz с 64 MB RAM, но по-реалистично е да си подготвите система със 100-150 MHz повече и поне два пъти повече памет.

Не знам дали ви е правило впечатление, но в Unreal и Return to Na Pali на екрана никога не се появяват повече от двама-трима неприятели. Това е така, за да може играта да върви и на процесори с тактова честота под 1 гигахерц. В Duke Nukem Forever най-различните гадинки ще идват направо на тълпи и от 3D Realms твърдят, че тяхното количество ще се доближава плътно до това на Doom 2 на високо ниво на трудност. Освен това дизайнерите на играта са решили да минат изцяло на дигитализирани и анимирани текстури. На практика това означава, че във финалната версия лицата на противниците и на самия Duke ще бъдат досущ като на истински хора и ще променят мимиката си спрямо моментното действие на екрана. Само преди месец Момчил Милев с право се прехласваше от детайлните модели в Unreal Tournament, по които човек може буквално да учи анатомия. По всичко личи, че те ще бъдат просто нещо като бледа прелюдия към това, което се задава на хоризонта в Duke Nukem Forever.

Засега продължава пълната информационна мъгла на тема оръжия. От публикуваните картинки става ясно, че ще има моторна резачка, пистолет, автомат и гранатомет. Смята се за сигурно, че 3D Realms отново ще включат умалителния лъч, който беше едно от най-забавните оръжия в Duke Nukem 3D.

Също така неизвестна е и съдбата на пищната красавица Bombshell, която преди близо 2 години завладя сърцата на феновете с появата си в първия рекламен клип на играта. Едва ли обаче именно тя ще отпадне също както и легендарните стриптийзьорки, за правенето на чиито модели целият екип на 3D Realms преди няколко месеца специално ходи до Канада, за да подбере подходящи за motion capturing момичета, отговарящи на всички изисквания на Duke и неговите фенове.

Това май е всичко, което се знае на тема Duke Nukem Forever. Остава само да стискаме палци работата на програмистите да върви нормално и след четири-пет месеца найнакрая да можем отново с пълен глас да извикаме "Hail to the King, baby!"

Никола Дърпатов



[Gusand Mule]



[Ghost town]



[stratosfear]

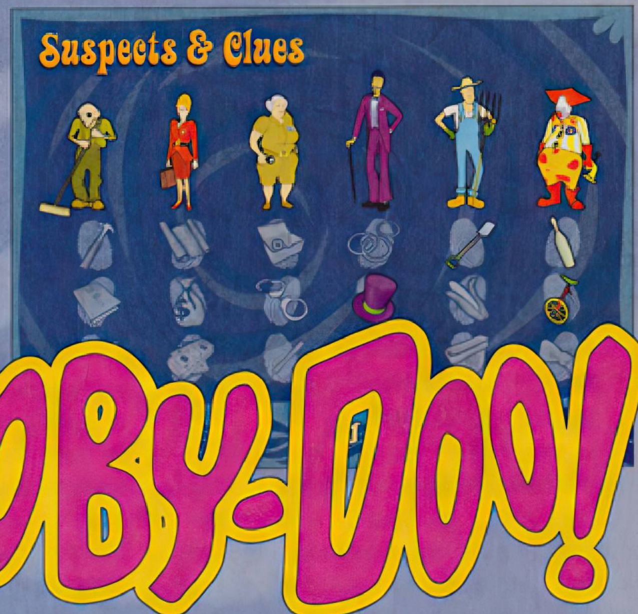




[hoover dam]



[launch]



SCOOBY-DOO!

THE MYSTERY OF THE FUN PARK PHANTOM

Ето полезна игрица за геймърите, които са се сдобили с малки геймърчета, делят с тях PC-то и като добри родители се чудят какви заглавия да им предложат само и само бодрата смяна да не ги привиква през пет минути с досадни и жалостиви молби – Ела да ми убиеш тия паяци, бе, мамо...

Най-сетне ѝ намерих приложение на тази игра!!!

Нескромно окачествена от създателите си като mystery/adventure game, Scooby-Doo: The Mystery of the Fun Park Phantom си е едно

възглупаво "Не се сърди, човече"

предназначено за феновете на едноименното анимационно филмче, които са милиони из целия свят. Наистина милиони, за трийсетте години, откакто върви сериалът, те са развили всевъзможни колекционерски страсти – разменят си чрез нарочни сайтове чудесни песни, пъзели, кръстословички, дори тлъсти класьори с картинки за оцветяване... В нашата редакция обаче е намерил подслон само един от тях (и то не толкова заразен), но по причини от лично естество той не се нае с това ревю... Дано нефенската ми статия прекъсне зимния сън на спотаените български Scooby-почитатели и със стръвнишки рев те да дадат воля на гнева си, защото е ясно, че за такива специфични продукти най-добре пишат вманиачените по тях.

Същото важи и за читателите – ако не сте загрижен родител на твърде брутални за възрастта си тригодишни геймъри, не си падате по Cartoon Network или просто не тачите точно Scooby-Doo, е време да прелиствате нататък.



В култовото почти колкото Том и Джери филмче Scooby-Doo четирима младежи и едноименното страхливо куче препускат из Америка с шарен хипарски бус и разкриват всякакви мистерии, които накрая винаги се оказват въздух под налягане.

В първата Scooby-Doo-игра за PC обаче има само една интрига и тя е следната – някой е уплашил и ужасил по тайнствен начин посетителите на Gobs O' Fun Amusement Park и те, стреснати, са си плюли на петите, за да не се върнат никога, а паркът е затворен... Интерес от това имат шестима

графика	звук	оценка
50	41	35

Приключенска игра по анимационния сериал "Scooby-Doo"

производител

SouthPeak
www.southpeak.com

изисквания

Pentium 166, 16 MB RAM, Windows 95/98, 20 MB HDD



души – амбициозна банкерка с проблеми в общуването; клоун-сирак, който винаги е тъжен и не успява да предизвика дори криви усмивки у посетителите; фермер, любител на тишината; недооценен фокусник; Жаноария с униформа – началничка на охраната и еднookият готвач, пардон, общ работник.

А вашата задача е

да разкриете кой е виновникът и да го спипате

като му поставите капан.

Действието се развива само в парка, който е разграфен на девет малки квадрата според намиращите се там увеселителни съоръжения. Можете да преминавате през тях срещу определено количество action points – три за избран от вас съседен квадрат и две, за да се гмурнете в канализационната шахта и да изскочите в Илиенци.

Из различните части на парка са разпръснати т.нар. hotspots – местата, на които показалецът на мишката ви дава знак да кликате – така откривате предмети-улики (clues), предмети, които ще ви послужат за сглобяване на капана (trap pieces) и Scooby snacks, с които да си плащате на кучешкия сътрудник. Налитате също така на Фантома, който ви погва или просто си губите реда.

Trap Pieces менюто само̀ играе половината игра – показва какви предмети трябва да съберете, за да заложите капан на Злодея в даден квадрат. Във всяка игра Фантомът и всички hotspots се променят; капаните са общо девет и всеки важи само за квадрата си, затова е най-добре да установите със сигурност кой е вашият Фантом в дадената игра (достатъчно е да съберете три улики срещу него) и къде се намира той – всеки от заподозрените си стои, където е посаден и с картата е лесно, та чак противно лесно откриваем.

Можете да си изберете с кой от главните герои на анимационната сага да играете – Shaggy, Velma, Fred или Daphne, но не и със Scooby-Doo – срещу захранване със Scooby snacks той помага на всички герои – основно върти две разновидности на Колелото на късмета. При все че не можете в краткото време за една игра да повишите много собствената си интелигентност и да надскочите себе си (поне не в тази игра), е







много симпатична опцията за определяне на интелигентността на компютърните опоненти :-). Също така можете да изберете дали да си прехвърляте мишката в multiplayer с комшията или да играете сами срещу тримата компютърни детективи. Ако не ви харесва да чакате цели трима души да обикалят из еднообразния парк, изберете двама или дори само един от тях – без никаква конкуренция в разследването обаче не може.

Ако искаме да си играете сами – направете си един и при това тъп съперник, но имайте предвид, че няма как да прескачате неговите ходове, а в този вариант няма да издържите да го наблюдавате и 5 минути. Хубавото е, че по този начин регулирате трудността на играта в доста широк параметър – така все пак има с какво да се занимават и тези пропити със Scooby-Doo фенове, които отдавна не са шестгодишни поне по документи.

Превъртането на играта отнема по-малко от половин час с разучаването на прегледния интерфейс и чуденето "само това ли е?" и това май е единственото ѝ достойнство. Вариантите за преиграване наистина са почти безброй, но това не променя скучния терен и плоския сюжет, нито незавидната роля на играча.

Сигурно от кесията на Southpeak надалеч ще се разнесе приятен коледен звън, но вместо да се морят с компютърна игра можеха да разбият пазара и с нови Scooby-Doo кексчета или захарни пръчки. На всичкото отгоре опитът да приуча младото геймърско попълнение, което ми е под ръка, да изследва миролюбиво и кротко паркове за улики, вместо да играе непрекъснато едно и също ниво на Shadowman и да трещи по едни души дето стенат като обезумели, се провали заради графиката.

Специално рендерираните SCOOBY-DOO персонажи са правени по специална 2 1/2 D-технология, която хем гарантира 3D-изображение на терена, хем в същото време запазва оригиналния 2D-вид на самите герои, които поне външно са доста добре пресъздадени. Като цяло обаче играта не постига желания ефект и всичко изглежда бая същото. А това е жалко, защото по този начин Scooby Doo тръгва по нерадостния и мъчителен път на безбройните Star Trek игри, които редовно се състезават за титлата "Издънка на месеца".

Елица Тодорова





DEMOLITION RACER

На българина му трябват няколко чашки менте-ракия и терен за действие, за да му се развихрят необузданите нощни стихии. В това си състояние той е способен да помели цялата покъщнина, та барабар с нея жената и децата. На практичния американски гражданин, който не би могъл да даде такъв брутален изблик на първичните си страсти все пак също му е нужен отдушник за ежедневните проблеми. И какво е това нещо, което американецът обича най-много (нещо, което е аналог на домочадието у нас ;)? Разбира се, става дума за огромната, непрактична, неикономична и понякога даже противно-ръбеста семейна кола. Та след като сме стигнали до извода, че човешката натура избива по най-неудачния начин върху най-близките до сърцето неща (хората са си мазохисти), не е трудно да се сетим, че на американците им е най-забавно да си смелят таратайките. При това колкото по-атрактивно го направят, толкова по-добре за тях и наблюдаващите (е така се гради имидж!).

Става въпрос за т.нар. Demolition League, която, въпреки че не е олимпийска дисциплина, е типично американско забавление, което се радва на одобрението на много фенове в братския НАТОвски лагер. За тези, на които не им е станала ясна идеята на забавлението, ще поясним: става въпрос за импровизирано състезание, което има една-единствена цел – да раздроби старите таратайки преди да се отправят към автогробищата.



Ето защо съвсем не трябва да ни учудва, когато Чичо Сам открие в подобно забавление чудесен сценарий за създаването на компютърна игра. В интерес на истината, тук Чичо Сам е проявил типичната за него липса на въображение, тъй като това е вече втората игра от подобен вид, за която ни е известно. Първата се появи преди няколко години и то без да направи особено впечатление (казваше се Destruction Derby, Demolition Derby или нещо от тоя сорт).

Въпросният Demolition Racer е нещо съвсем подобно, но с няколко подобрения и нововъведения. Разбира се, всички детайли са съобразени с джоба на Децата на Клинтън, които имат последните технологии, появили се на геймърския хардуерен пазар. Така че ще можете да затрудните и най-модерния 3D-ускорител като пуснете режимчета от сорта на 1280x1024. Нашето "бездарно" Voodoo 3 3000 се задъха, когато включихме всички графични екстри като пушилка и огън (А на моето TNT нищо му няма в същата ситуация:-)) *бел.ред.*). Това означава и че програмистите нещо не са си свършили работата както трябва, защото игра като тази няма чак толкова сложни 3D-сцени (все пак трябва някой да си купи Voodoo 4, когато се появи).

Една приятна изненада е soundtrack-ът, в който водещото име е Fear Factory, а са включени и парчета на една от групите на XL Recordings (с този етикет излизат и албумите на Prodigy). Така че поне за музиката няма какво лошо да се каже. За сметка на това звуковите ефекти са под всякаква критика за подобна игра. Човек има чувството, че в домашни условия със сешоар, тоалетна чиния и котка може да постигне по-успешни бруумове и джънгъри.

Както казват асистентите в университетите, сега ще си обосновем казаното по-горе, а именно



графика	звук	оценка
69	80	60

3D-трошилка на стари коли (екшън)

производител

Pitbul Syndukate
www.infogrammes.com

изисквания

P 166, 32 MB RAM, DirectX







оценката на гейм-плей системата. Длъжни сме да оплюем и "супер-реалистичния" физичен модел на движение. Че какво му е супер-реалистичното на това да се забиеш с 100 мили челно в бетонна стена и да нямаш после хармоника, тип ученическа радост. А защо падналите по гръб коли "стават" сами и то само след половин секунда? Издребняваме и то с пълна сила, но след Carmageddon II подобни недомислици са доста очебийни.

След като са омазали основните показатели за подобен вид игра, авторите все пак ни предлагат и разни екстри, с които да ни замажат очите. (В този момент очите ни наистина се насълзиха след едно брутално обгазяване от страна на Георги). Сега правим залози кой редактор ще резне предишното изречение... (Няма, няма-а-а-а, *бел. ред.* :-P). 10 състезателни трасета и 3 стадиона очакват 16-те коли, които от своя страна са бленувани от търговците на старо желязо. Въобще какво ли не очакват хората. Но за тоя случай има една приказка: "Чакай, момко, булки да затропат на вратата".

Едно удобство, което отдавна не беше представяно в никоя деструктивна игра, е split-screen режимът, който позволява на едно PC да мелят двама играчи. Алтернативните пътища по пистите едва ли са нещо забележително, а сградите и градинките няма да ви хванат окото. Детайлите, които имат по-голямо значение за вас, са разни сандъци и кофи за боклук, които ви носят всевъзможни облаги. Някои не носят облаги, но пък ви доставят удоволствие, ако ги нацелите челно. Сандъците с TNT пък са особено приятни както на вас, така и на опонентите (пого да става, де...).

Състезанията са следните:

Demolition Racing – целта ви е да финиширате максимално бързо, като наред с това е желателно да посипете пътя с колкото се може повече части от противниковите коли. Тук често ще се изправяте пред почти хамлетовската дилема – да блъскаш или да не блъскаш? Всъщност крайният ви резултат се формира по сложна интегрална формула, а именно: точки за място + точки за свинщина (щети, нанесени на другите) = точки общо.

Bowl Match – играта тук почва по следния начин. 16 коли са се подредили в кръгче на някакъв долнопробен стадион (ако му видите текстурите само...). Хванали са се за ръце и след сигнала на съдията започват стремглаво движение напред. Не е нужно да поясняваме, че всички участници в тази оргия са обърнати с предницата навътре към центъра на кръга. Другото го оставяме на въображението ви...

Suicide Racing – постановката е като предишната, но целта не е да причините максимална болка на другите, а да си видите сам сметката в най-кратки срокове. Have fun...

Career Mode – доколкото може да става дума за кариера тук, то този вид игра е някаква опция за всички не преуспели кариеристи. Можете да играете в 10 различни лиги (лигава работа), имате право да купувате коли, да ги продавате, да ги чупите и пак да ги продавате. С две думи – голяма скука.

Stock Car Racing – доброто старо състезание, но без никакъв стимул за каквато и да било разруха. Дяволски скучно, типичен пример за липса на въображение от страна на авторите. В крайна сметка всеки любител на подобен вид състезания ще си купи, ако не Need For Speed II, то поне Test Drive 5.

Chicken mode – тук правите кръгчета обратно на посоката на движение и е въпрос на лош късмет да не се размажете в първата срещната кола. Препоръчва се за хора, които си обуват традиционно чорапите наопаки.

Останете си със здраве и без Demolition Racer – това е нашият съвет. Освен ако много не си падате по подобни игри или не сте фундаментално смахнат американец.

Георги Пенков, Боян Спасов

DELTA FORCE 2

Един от най-често задаваните въпроси към екипа на редакцията бе "Излезе ли Delta Force 2?" Е, ако някой случайно още не е разбрал – ВЕЧЕ ИЗЛЕЗЕ!!!

Всъщност много от вас вероятно вече са видели демото от диска на PC Mania и ако само повърхностно са запознати с играта, могат да не забележат и оценят новостите! Истината е, че програмистите от NovaLogic много внимателно са запазили всичко, което направи от оригиналната Delta Force истински хит (особено за multiplayer) и са се постарали да избегнат доколкото е възможно основните недостатъци и да добавят няколко на пръв поглед дребни, но интересни допълнения.

Най-често отправяната критика към оригинала бе за графиката – използваният Voxel 3D engine даваше уникалната възможност да се показват огромни открити пространства, но за сметка на това не се поддържаха никакви специални 3D-ефекти и гледката на екрана поне на пръв поглед беше доста непривлекателна. Сега в Delta Force 2 нещата са доста попроменени, но за съжаление все още има много да се желае! Новото е, че за изобразяване на терена е запазен (почти) старият Voxel engine, но абсолютно всички други детайли – сгради, коли, дървета и човешки фигури са изградени от традиционните полигони и по този начин детайлите изглеждат значително по-добре като е запазена възможността за изобразяване на огромните открити пространства. Лошото в случая е, че това става на много висока цена – на компютър с посредствен Пентиум процесор (дори и препоръчания от производителя) можете да играете в найдобрия случай само в софтуерен режим и то с ниска разделителна способност, и едва на P II 400 MHz със 128 MB RAM и Riva TNT/Riva TNT 2 ще можете да ползвате хардуерното ускорение и да играете нормално най-много до 640x480. Наистина дори при тази разделителна способност играта изглежда много добре, но пък картинката е коренно различна, ако си я стартирате при 1024x768 – но тогава задължително ще имате нужда от компютър от 21-ви век!!!

Вторият недостатък се появяваше най-вече в multiplayer игра – и дори за много хора беше преимущество! Става въпрос за това, че тогава можехме да умираме колкото си искахме пъти без някакво сериозно наказание или ограничение (дори беше изгодно, тъй като си възстановявахме 100 % запаса от муниции). За мен това си беше недостатък, въпреки че например за една моя позната бе точно обратното. Тя играеше на multiplayer cooperative match по същия начин, по който новобранец lamer играе Quake – грабваше пушката и хукваше безогледно напред, като стреляше безразборно и хаотично по всичко, което изглеждаше съмнително. Естествено през няколко секунди я убиваха, но на края на мисията тя гордо показваше, че е направила 25 фрага, докато нея са я убили "само" 24 пъти! (Същата по време на един deathmatch се засили да грабне една мина с радостен вик "Аптечка-а-а-а...!!!") Сега вече можете предварително да нагласяте от опциите по колко "смърти" на човек са допустими и това вероятно ще даде преимущество на тези играчи, които приемат на сериозно термини като тактика и стратегия.

Третата област, където е направена известна промяна, е поведението на вашите другарчета по време на single мисиите. Single играта в оригиналната Delta Force бе прекалено лесна, тъй като ръководените от компютъра членове на вашия отряд се държаха почти като споменатата по-горе моя позната. Разликата обаче бе в това, че те (като ръководени от компютър) стреляха значително по-точно и даваха много по-малко жертви – и

графика	звук	оценка
64	76	85

военнен екшън

производител

NovaLogic
www.deltaforce2.com

изисквания

Pentium 266+
64+ MB RAM и DirectX 7









просто мисията понякога завършваше дори и без да сте успели да видите изобщо жив враг! В новата игра има някои съвсем недостатъчни елементи на управление – от така наречения Commander screen можете да преглеждате статистиките за всеки от съекипниците си и да им определяте индивидуални waypoints. Освен това действията им са "event driven" – т.е. не преминават след дадена позиция и не извършват определени неща, ако вие не сте достигнали до дадена waypoint или не сте направили нещо конкретно.

В играта има и други новости, някои от които са само козметични или по отношение на интерфейса, а за да усетите други от тях, ще се наложи доста да поиграете. Добре изглеждащо, но без някакво практическо значение е началото в някои мисии – там с вашите съекипници се спускате с парашут, вместо да слезете от традиционния Black Hawk. Промяна в интерфейса пък е постоянното изобразяване на миникартата в долния десен ъгъл на екрана. За да оцените повечето други новости, ще трябва наистина да поиграете по-сериозно – а за целта NovaLogic са ви предвидили повече от четиридесет мисии, в които ще можете да громите терористите, (разделени на две различни кампании плюс възможност за quick mission). Има и допълнителни типове multiplayer game; при някои от тях се появява и опцията armory building, която ви дава възможност да сменяте оръжието си по време на самата мисия.

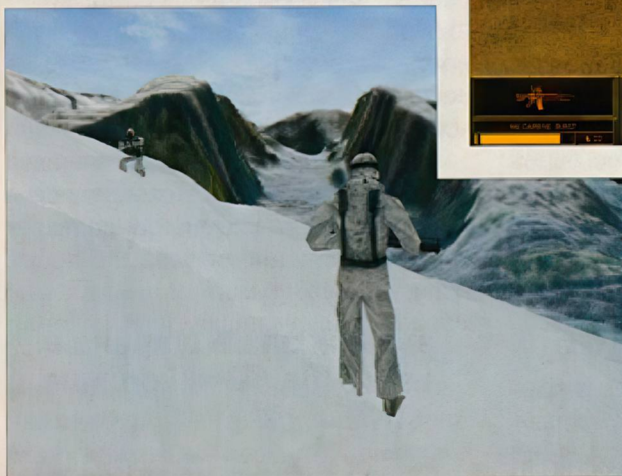
Все още не може да се даде и положителна или отрицателна оценка и на появата на някои допълнителни оръжия, оборудване или опции. Например като основно оръжие можете да изберете M14, комбинирана със shotgun (вместо 40 мм гранатохвъргачка), а за престой под водата вече ще имате нужда от специален леководолазен апарат. Тези от вас, които предпочитат снайпера и търпеливото изчакване и дебнене вероятно ще оценят наличието на допълнителен маскировъчен костюм, както и широко рекламираната възможност наистина да можете да се криете в тревата или зад някакви препятствия (в старата игра тревата можеше да ви скрие от хора-противници, но не и от ръководените от компютъра врагове – те винаги ви забелязваха и започваха яростно и доста хаотично да ви обсипват с тонове олово).

По-дребните промени са действително много повече, отколкото мога да опиша тук, но, за съжаление, ще се наложи да спомена нещо, което си е останало точно толкова бъгаво, колкото и преди – дефектите в текстурите, които позволяваха на врага да види части от тялото ви, ако сте залегнали и се доближите до някоя стена! Въпреки това новата Delta Force 2 е интересна и има достатъчно възможности да се настани твърдо в челната петица на TOP MULTIPLAYER класациите на всички любители на жанра!

Генко Велев

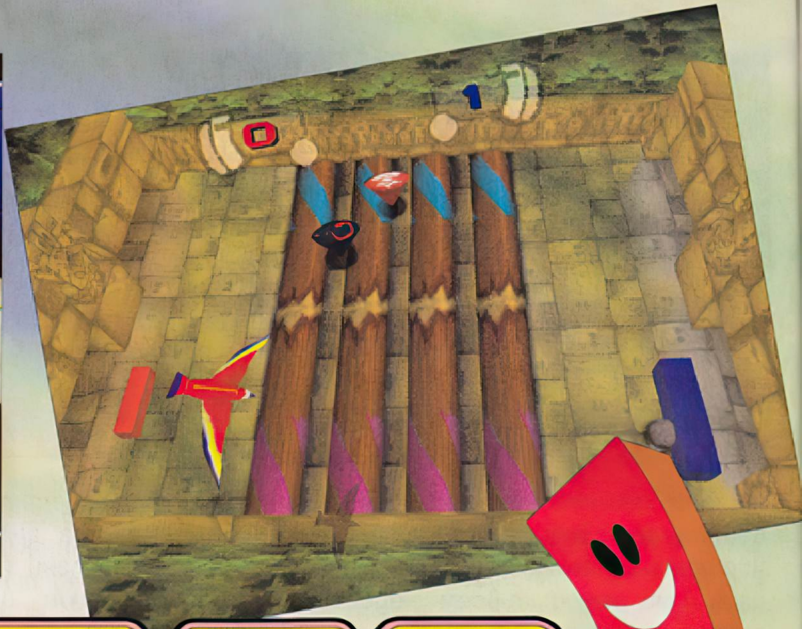




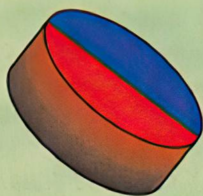








Pong







Ретрогеймър да е човек напоследък :-) Грижите на фирмите за тази категория явно показват, че успехът на емулатори като MAME и Callus здраво е пораздвижил сивите мозъчни вещества на маркентиговите стратези. Само преди месец имах удоволствието да ви представя нова версия на Space Invaders, а ето че сега сърцата на любителите на безсмъртните класики ще се сгреят от новината, че излезе и нова версия на самия Pong.

В този момент сигурно мнозина си мислят: Какви ретрогеймъри, какъв Pong, какви 5 лева... за какво, по дяволите, дрънка тоя?

Така че по ред на номерата. Под ретрогеймъри в последните години се разбира една особена група хора, които като деца не само са играли на първите видеоигри, но и до ден днешен изпитват удоволствие да се връщат към тези класики. Изненадващо за мнозина ретрогеймърите се оказаха доста на брой, което може да бъде видяно и от внушителните цифри на посетителите на основните страници за емулация в Интернет (само Dave's Classics има над 30 милиона!). Именно в тази насока MAME осъществи фантастичен пробив като направи възможно за всички да си пуснат оригиналните аркадни автомати в домашни условия. При това напълно безплатно! Така лека-полека стигаме и до Pong. Това не само е първата игра, правена с комерсиална цел, но е и един от автоматите, които, за съжаление, никога няма да могат да бъдат емулирани. Причината е, че оригиналът дори не е компютърна програма, която върви на микропроцесор, така че реално няма какво да бъде емулирано.

Иначе

Pong е изключително семпла игрица,

която е предимно тест за бързината на реакциите на геймърите. На практика се симулира нещо като тенис - на екрана има две чертички, които удрят топката в посока на противниковото поле. Целта е да се направи точка като за постигането ѝ противникът трябва да не успее да уцели топчето и така до необходимите за крайна победа 10 точки. Цялото това нещо се появи за пръв път през 1974 г. и постави началото на възхода на Atari, които властваха почти сами цели 10 години на геймърския пазар. В следващите години се появиха най-различни вариации на Pong, които пресъздаваха други спортове като баскетбол, хокей на лед и футбол. Имаше дори специални домашни конзоли с по над 10 различни варианта на играта. Тъй като сега се навършват 25 години от появата на аркадния първообраз от Atari решиха да пуснат нова версия, която да използва всички възможности на модерните компютри.

Първото, което прави впечатление, е че програмистите са положили сериозни усилия да запазят оригиналната атмосфера и в новия Pong. С други думи:

графиката е шарена и използва 3D-ускорение,

звукът е съобразен с възможностите на съвременния хардуер, в

графика	звук	оценка
72	74	78

Аркаден екшън

производител

Atari / Hasbro
www.atari.com

изисквания

Pentium 200
32 MB RAM и DirectX 6.1





самата игра са включени десетки екстри, които разнообразяват геймплея и гарантират, че цялата работа няма да ви писне след 1-2 часа.

Радостното е, че духът на модернизацията не е засегнал по никакъв начин основната концепция на Pong, която си е точно като в оригинала. Пак имате хилка, с помощта на която трябва по възможност да вкарате "гол" на противника и по възможност да не допуснете той да стори същото. Голямата разлика е в игралното поле. То вече не е статично. Авторите на играта са се постарали да измислят цял куп нива, които не само са привлекателни в графично отношение, но предлагат и възможност за прилагане на различни тактики. Така например във футболния вариант на Pong, освен че разполагате с по 2-ма играчи от отбор, трябва да се съобразявате и с бабуните по терена, които променят посоката на движение на топката.

Веселбата става пълна в по-високите степен на трудност, когато адски симпатични къртичета не само се грижат за непрекъснатата поява на нови бабуни по терена, но отвреме навреме дори крадат топката, за да я пуснат в игра на друго място. В други нива ще се сблъскате с пингвини, които пускат допълнителна топка всеки път когато ги уцелите, клоуни, които крадат топчето и още десетки други приятни и неприятни сюрпризи.

Въобще авторите са вложили доста фантазия в дизайна и поне аз бях много изненадан, когато установих, че абсолютно всяко от близо 30-те игрални полета действително има свой специфичен облик и особености, които не позволяват прилагането на една и съща схема за трупане на точни. Освен това AI-то въобще не е за пренебрегване и дори на най-ниското ниво на трудност от първи опит ще спечелите само първите два-три мача.

След това съпротивата на компютърния опонент става доста сериозна и той започва активно да използва наличните Power-Ups, за да ви вгорчи живота. Тъкмо тези Power-Ups са и другото сериозно нововъведение спрямо оригиналния Pong. Интересното е, че те не са универсални. Авторите на играта са се погрижили за всяко ниво да имате на разположение различни екстри от типа на възможност за хващане, забавяне или ускоряване на топчето, специална спасителна мрежа, която за известно време ви прави неуязвим за вражески атаки, пускане на втора топка в игра и т.н. По този начин не можете да се концентрирате само върху осигуряването на няколко по-мощни Power-Ups, а и се гарантира, че ще мине доста време докато видите действието на всичките допълнителни придобивки.

Последната добра новина е свързана със системните изисквания. В края на века звучи почти еретично, но Pong дори не иска 3D-ускорител, въпреки че при наличието на такъв изглежда несравнимо по-добре. Освен това

за игра са необходими само P166 и 16 MB RAM

което означава, че дори хора с по-стари системи няма да имат никакви проблеми с играта, нещо, което също е рядко срещано напоследък.

Въобще новият Pong е изключително сполучлив и предлага доста любопитна интерпретация на тази класическа игра. Така поне според мен новата творба на Atari може да се хареса не само на ретрогеймърите, които с носталгия си припомнят безкрайните часове пред зелено-белите монитори на аркадния оригинал.

Никола Дърпатов

RollerCoaster TYCOON



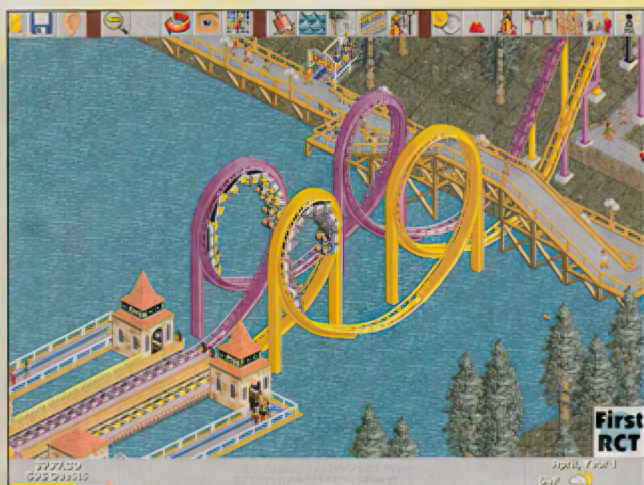




Пазете се от хората, които казват "Аз не играя на игри, не съм геймър, използвам компютъра си за сериозна работа..." (и сами си вярват на всичкото отгоре)! Преди три месеца дадох CD-то си с Roller Coaster Tycoon на един такъв човек и оттогава няма и помен от него... Опасни екземпляри са това, не-геймърите – когато на сърцето им легне някоя игра, се вкопчват в нея като пиявици и месеци наред не се занимават с нищо друго. И то тази игра най-често е доста невзрачна и непопулярна сред широката публика, съставена предимно от любители на 3D-екшъни и военни стратегии. Типичният пример е Roller Coaster Tycoon – игра тромава, флегматична и без никакъв сюжет, но за сметка на това действа като виагра на разните програмисти, уеб-дизайнери и информатици (Виктор да се чувства поздравен официално – Кога ще ми върнеш диска, бе човек?).

Сега пред мен е expansion pack за тази игра (дело отново на Крис Сойер), в който още веднъж имаме възможността да си построим свой собствен, виртуален Дисниленд. С всичките му там клоуни, люлки, виенски колела, блъскащи се колички, лавки за захарен памук, пързалки и други развлечения, предназначени да изстискат и последния долар от джобовете на майките и татковците, които са имали неблагоразумието да доведат децата си там. Разбира се, най-големият хит са свръхбързите влакчета във всякакви варианти и модификации, които ще накарат косата ви да се изправи, сърцето – да се вкочани, стомаха – да се преобърне, а гащите ви – да се напълнят... Но стига толкова поезия, време е да ви кажа какви са нововъведенията:

Както почти всеки expansion pack, така и този, е предназначен по-скоро за старите фенове и няма амбицията да завоюва признанието на по-широка аудитория. С други думи – ако оригиналният Roller Coaster ви е харесал, то този също ще ви се понрави и обратно – в противен случай изобщо не си го купувайте. Точно това е причината да не даваме оценки на подобни игри, които представляват по-скоро нещо като "ъпгрейд" за оригинала, отколкото ново и самостоятелно заглавие. Думата "ъпгрейд" всъщност е съвсем на място – повече атракции, повече влакчета, повече опции, но все пак играта си е все същата. След новите атракции са например триизмерното кино, циркът и дезориентиращата къща (в която вашите гости ще бъдат посрещнати меко казано, негостоприемно). Друга новост са т.нар. banners, като не бива да ги бъркате с досадните интернетски реклами. Това всъщност са огромни табели, по които текат избрани от вас рекламни надписи – например "Bill Gates Sucks" или "Victor e prase". Освен това вече ще имате възможността не само да боядисвате по ваш вкус атракциите си (тази опция присъстваше и в оригинала), а и дори да изберете музиката, която да радва слуха на клиентелата и да ги подтиква да пръскат все повече и повече пари за глупости. Такива например са разноцветните балони, храната, напитките и дори чадърите, от които можете да изкарате луди пари в дъждовните дни (отново можете да укажете външния им вид и цената, която ви се вижда най-изгод-





на). Дори за пътечките, по които се придвижват вашите посетители са предвидени нови, шарени цветове, които внасят допълнително разнообразие. Но нека не изброявам всички нови елементи, а ви оставя сами да си ги откриете и изпробвате в 25-те нови сценария. Ще ви кажа само, че броят на всичките неща за research е почти двойно по-голям, така че със сигурност няма да скучаете.

Roller Coaster Tycoon съвсем определено не е игра за нетърпеливи и нервни хора (също и дейни, борбени, енергични натури като мен) – човек чак зъбите го заболяват докато се справи с една-единствена мисия. За сметка на това играта ви дава почти неограничени възможности за експерименти и изпробване на нови пазарни тактики (затова и скоро сигурно ще бъде въведена като задължителен предмет в УНСС) – какво ли ще стане, ако например пуснете безплатни газирани напитки, но пък таксата за тоалетна ви е 5$? Или пък, ако всички ваши атракции са на аванта, но входът за увеселителния парк е 50$ (последното дава наистина неочаквано добри резултати и като че ли е недосмислица на авторите на играта...). Ако сте садист, можете дори да построите влакче, което да хвърли в океана стотина ваши клиенти, но това едва ли ще повиши рейтинга на парка ви...

Всъщност, най-голямото предимство на играта си остава възможността да видите как пред очите ви се строи вашата мечта от детството. А готовите паркове изглеждат толкова привлекателно, че на човек чак му се ще да се гмурне в монитора и да изпробва лично "онова, засуканото влакче"...

Боян Спасов





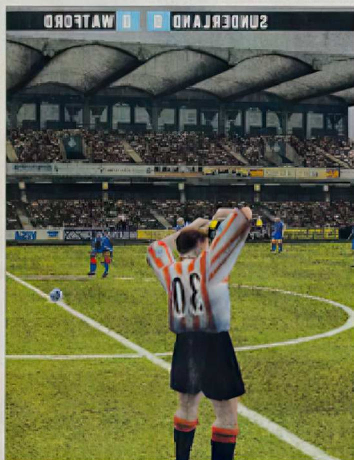


Ако някой ми беше казал, че ще дойде моментът, в който ще попадна на по-добра футболна игра от сериите FIFA, щях да го погледна с недоверие или направо да му се изсмея в лицето. Пълна изненада беше за мен, не, направо бях шокиран, когато пуснах FA PL Stars и тя не само изглеждаше добре, а наистина покъртително реалистично... направо малко плашещо. Докато гледах действието на екрана, не можех да не се сетя за всички онези филми, в които се разправя за свръхумни машинки и машинища, водещи война със своите създатели – хората. Но нека не ви занимавам с личните си страхове и връхлитащата ме параноя, нека говоря по същество!

Когато разбрах, че в редакцията се е събрала малка колекция от футболни заглавия, тръпки ме побиха, защото сред имената някак си изпъкваше името FIFA 2000, а какво по-добро можеше да се очаква от тази безсмъртна поредица на Electronic Arts. Налегна ме тежка депресия, бях разкъсван от предразсъдъци, че всяка конкуренция на FIFA-та е обречена на провал и това до момента, когато се реших и инсталирах Premier League Stars.

Едва ли можете да си представите огромното облекчение, което изпитах, виждайки EA Sports като създател и разпространител на играта. Преди да се захвана с геймнето, оставих компютъра да управлява и двата отбора, а докато гледах прекрасната графика и прецизните движения на футболистите, изпитах чувство на вина, че съм подценил играта така жестоко. Докато играех непрекъснато в продължение на повече от три часа една мисъл не ми даваше спокойствие. Исках да проверя дали новата FIFA може да предложи нещо повече. На следващия ден отделих внимание и на нея. В крайна сметка изводът е, че FA PL Stars гони всепризнатия еталон при футболните симулации по петите.

Какво можете да очаквате от FA PL Stars? След стартирането ще се озовете на симпатично и просто за ориентиране меню. Не се изнервяйте, ако не успеете да откриете опциите за настройка на разделителната способност и бутоните на клавиатурата. Такива няма! Налага ви се да се примирите с максималната разделителност 640x480, но ви уверявам, че това няма да повлияе на крайното ви впечатление от графиката. Сигурен съм, че ще сте изненадани приятно щом видите страхотните стадиони и реалистичните футболисти. Е, не са като тези в FIFA, но разликата се изразява в едва забележимата ръбатост (само когато камерата ги показва отблизо) и липсата на анимирани текстури за лицата им. По-неприятно е, че на моменти изглеждат като пластмасови човечета, но това впечатление не се натрапва. От друга страна, motion capturing-ът е на по-високо ниво от този на FIFA 2000. Като конкретен пример мога да посоча следенето на топката от футболистите, когато тя прелита над главите им и движенията при влизане и напускане на стадиона. Докато съм на тема графика, трябва да спомена за реалистично пресъздадените сенки. Например, когато мачът се играе вечер и за ос-



графика	звук	оценка
84	80	79

Футболна симулация

производител

EA Sports
www.easports.com

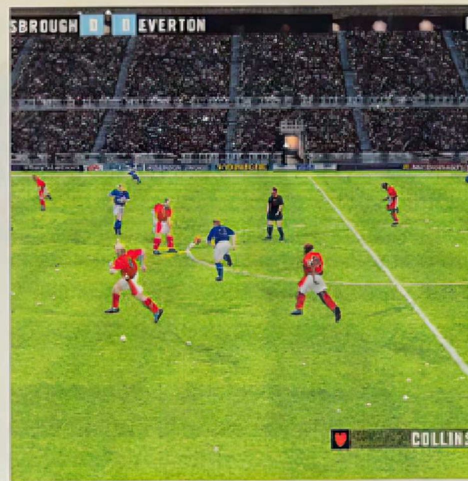
изисквания

Pentium 200
64 Mb RAM, Windows 95/98,
DirectX, 2 MB Video









ветлението се разчита на прожекторите, в центъра на терена сенките са четири, но с навлизането в една от двете половини на полето, двете от тях започват постепенно да избледняват докато съвсем изчезнат. Колкото до стадионите, тревните площи изглеждат достоверни, публиката не е анимирана, но това не е от съществено значение, поне според мен.

При звуците въпросът не стои по-различно. От ритането но топката, до еуфорията сред публиката – всичко е на ниво. Единствено бих направил забележка за свръхскучния коментар, който в болшинството от случаите се свежда до споменаване името на футболиста, който владее топката. Освен това за игра, създадена от EA, е все пак непростимо коментаторът да звучи приглушено, а понякога да проспива цяло полувреме. Друг и не маловажен проблем е фактът, че всъщност във FA PL Stars ще имате възможност да мерите сили само с отбори от английското футболно първенство, на местни стадиони. С малко търпение и свободно време можете да си направите пълноценен вариант на това първенство във FIFA 2000, като използвате редактора за играчи и отбори. Както и да е, това е въпрос на лична преценка. По същество двете игри са много сходни, но, за да съм чист пред съвестта си, трябва да призная, че FIFA е със значително по-изпипан геймплей. В Premier League Stars е изключително трудно да задържите топката, съдията свири фалове прекалено често, а трябва да се признае, че подобни прекъсвания не са приятни, а след време стават и досадни.





Трябваше да измине много време, преди да дойде моментът, в който лидерството на FIFA като абсолютен лидер сред футболните игри, да се окаже разклатено и то от продукт на същата фирма. Получава се нещо като EA Sports Vs. EA Sports. Тази дилема е най-тежка за поданиците на Нейно Величество, които си обичат родните знаменитости (Д. Бекъм, А. Шиърър...) и са измъчвани от сериозни колебания относно своя избор. У нас такова объркване е малко вероятно. Предполагам, че повечето от читателите ни ще се спрат на старата и изпитана рецепта – FIFA. При всички положения моето окончателно мнение е, че FA Premier League Stars въобще не е за изхвърляне. Ако тази игра успее да се пребори със старите и пуснали корени навици на българските геймъри да играят каквото играе съседът, убеден съм, че няма да има разочаровани.

Иван Георгиев

PHARAOH

Първото впечатление на всеки фен на Цезаровата поредица от новата игра Pharaoh е малко разочароващо – учебните мисии прекалено много приличат на тези от Caesar 3 – сякаш производителите просто са се изхитрили и са изкопирали старата игра като са попроменили графиката и наименованията! Разбира се, по-нататък започват да се появяват и новостите – но всеки знае, че за една игра първото впечатление обикновено е най-важно и ако то не е благоприятно, има голям шанс никой да не изтърпи достатъчно дълго до по-тежките и сложни сценарии! А новости има – включително и две-три изцяло нови концепции, така че въпреки всичко според мен играта си заслужава търпеливо да се превъртят първите 4-5 учебни мисии, докато навлезете в сериозните нива. Наистина, няма да откриете такава тотална разлика, каквато съществуваше между Caesar 2 и Caesar 3, но и това си има добри страни – почти всичкият опит, който имате от предишните версии, ще ви бъде добре дошъл. Освен това имайте предвид една дребна подробност – web-страницата на Sierra за играта е www.pharaoh1.com – което идва да ни подскаже, че едва ли ще мине много дълго време, преди появата на на Pharaoh 2 или поне на някой expansion pack.

А сега за тези, за които това ще бъде първото запознанство с игрите от този тип! Сюжетът на играта е съвсем прост – играчът е в ролята на управител на град-държава от времето на създаването и разцвета на древноегипетската държава (много векове и дори хилядолетия преди появата на Римската Империя). Можете да си избирате отделни сценарии, да си направите сам сценарий или да изиграете цялата кампания. Тя се състои от пет части, всяка с по няколко сценария, като различните части отговарят на различни исторически епохи от развитието на Древен Египет. На практика цялата първа част и един-два сценария от втория епизод са най-обикновен tutorial и не е възможно да ги прескочите, въпреки че за ветераните ще бъдат направо досадни.

Принципът, на който се развиват градовете, е също елементарен – създавате условия за привличане на жители – жилища, работа (и заплата), питейна вода, храна, забавления, допълнителни стоки, необходими за нормален живот и войска за защита от неприятели. Срещу това можете да облагате населението с данъци, да продавате на другите градове-държави произведените стоки и да получавате приходите от златните мини (ако има такива). Освен това често ще трябва да строите и различни специфични за древния Египет съоръжения и паметници – напоителни канали, гробници и естествено – огромни величествени пирамиди и сфинксове! Така написани, нещата наистина изглеждат доста прости – но сградите, които можете да строите, са няколко десетки – а факторите, които влияят на вашия град, са също толкова! Населението ви е доста



графика	звук	оценка
90	75	85

Caesar 4

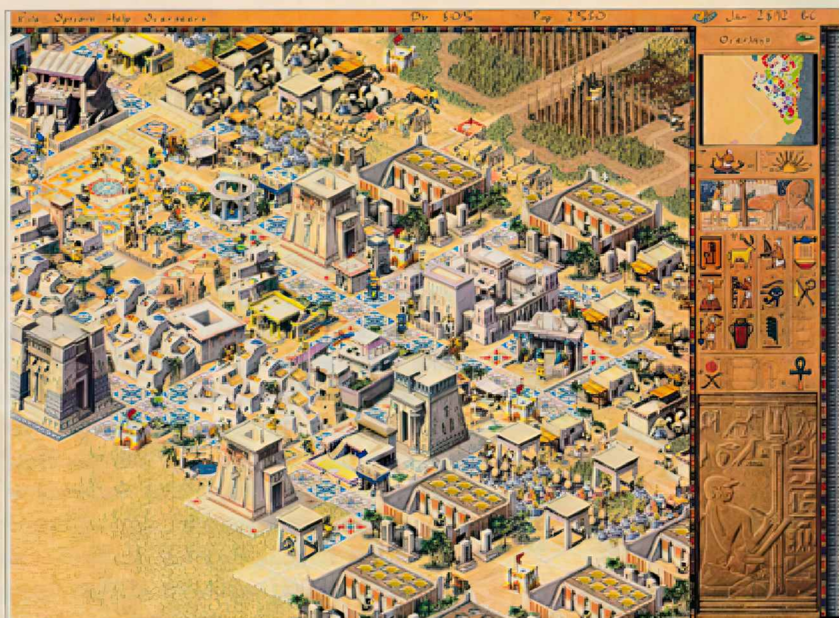
производител

Impressions / Sierra
www.pharaoh1.com

изисквания

Pentium 166,
32 MB RAM и DirectX 6.1





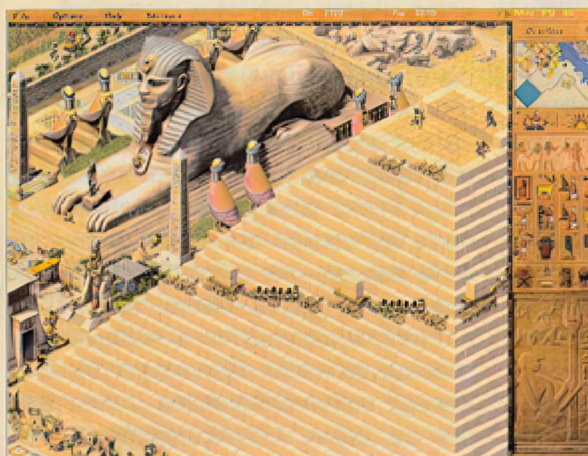
капризно и ако не му угаждате достатъчно, ще започне да напуска града ви, ще започне да краде златото от съкровищницата ви, дори може да започне да пали и унищожава сградите. И обратно – ако му угодите на капризите, то повишава "нивото" си – започва да живее в по-луксозни сгради и да плаща значително по-високи данъци! На различни етапи от развитието си гражданите имат различни изисквания – за да дойдат първите заселници, е необходимо да имате само маркирани парцели за колиби, но съвсем скоро след това заселниците ще настояват за източник на питейна вода и за храна. Можете да внасяте храните от другите градове, но това ще ви разори, а и количествата, които могат да се закупят, са доста ограничени. Това налага да започнете строителството на ферми или използването на някакъв алтернативен източник за храна (като лова например). Фермите могат да се строят почти изключително само по бреговете на Нил и то на местата, които са покрити с плодородна тиня от ежегодните наводнения по време на пълноводие. Логично следващата стъпка е построяването на житници (granaries) за съхраняването на урожая и на пазарища (marketplace), които служат за дистрибуция (безплатно) на храните и другите стоки сред населението. Добре задоволеното с храна население започва да става още по-придирчиво – иска да му доставяте и забавления – улични жонгльори, певци, танцьори и кръчми. Междувременно климатът около бреговете на Нил обаче никак не е здравословен – многобройните блата са идеален развъдник на маларийни комари и това налага да вземете специални мерки за здравето на хората си – безценна помощ ще ви окажат аптекарите (всъщност билкари) и лекарите (които едва ли наистина ще могат да излекуват някого). Освен това не трябва в никакъв случай да подценявате и религията – от една страна, населението на всяка страна държи да има достъп до храмовете на различните египетски божества... И, от друга страна, самите божества са много опърничави и ревниви към стриктното спазване на церемониите и непрекъснатото демонстриране на уважение към тях! Създайте достатъчно храмове и ще получите специални благоволения (понякога доста ценни) от боговете; пренебрегнете някое божество и бъдете сигурни, че пренеприятни бедствия ще сполетят града ви! И накрая, разбира се, следва символът на древния Египет – строежът на гробници, пирамиди и сфинксове като място на покой за мъртвите и за прослава на вашите градоначалнически умения.

Нещата нямаше да са толкова сложни, ако към капризите на жителите не бе добавен и техният стремеж непременно да живеят на най-хубавите и привлекателни места – с огромни градини и статуи около тях и с изглед към изгревите на слънцето над Нил... И, разбира се, на всяка цена далече от разните шумни, мръсни и миризливи производствени сгради. Въобще принципът е същият, който бе основен и в предишните игри от поредицата – всеки иска да се ползва с минимални усилия от всяка обществена сграда – но и всеки иска тя да бъде така разположена, че шумът от нея, мръсотията и навалицата изобщо да не го безпокоят! Желани съседи освен градините и статуите са само 4-5 постройки като например различните храмове и площадките за забавления... и събирачите на данъци!!! Последното е доста неразбираемо – едва ли някой си умира от удоволствие да бъде посещаван по три пъти на ден от данъчен служител (но съвсем явно е оставено непроменено от Caesar 3 – там градските форуми изпълняваха роля на места, където се събират данъците, но най-вече











бяха площади, на които населението се събираше, за да поклюкарства и да се позабавлява)!

За да е пълна картинката на бъркотията, не бива да се забравя, че отнякъде нататък ще се наложи да водите и доста сухопътни и речни битки (наличието на бойни и транспортни кораби за войските е една от новостите в играта), като обикновено ще можете да избирате дали да играете епизод с повече битки и по-малко икономика или пък обратното.

Въобще играта е доста сложна и тези от вас, за които това ще бъде първият опит с поредицата, абсолютно задължително трябва да изиграят много внимателно всеки епизод от tutorial-а и да прочетат също така внимателно огромната по обем и доста подробна on-line помощ. Много полезно ще ви бъде посещението и на web-страницата на играта – не може да се отрече, че в това отношение Sierra винаги са полагали усилия. Там ще намерите много добър message форум, чрез който можете да получите отговори на най-различни въпроси, както и доста добра страница “buildings” с най-важните и основни показатели на отделните сгради. (И за да приключим с темата web-страници – от сайта www.caesar3.com пък ще можете да си изтеглите напълно безплатно родоначалника на всички игри от поредицата – най-първия Caesar, при това заедно с ръководството към него в pdf формат. Размерът на играта е само 800 kb и би трябвало да върви на всякакви компютри – дори и на все още наличните у нас различни музейни реликви от времето на Втората световна война:-)

Предшественикът на Pharaoh имаше един-единствен доста досаден недостатък – поведението на така наречените “roaming walkers”. (Много от обществените сгради взаимодействат с населението, като изпращат своите служители да обикалят по околните жилища – маршрутът на служителите се определя по случаен начин и това са именно roaming walkers. Други от работниците пък трябва да отидат до точно определено място – например да закарат количка с жито от фермата до житницата това са така наречените “destination walkers”). В Caesar 3 поведението на много от тези roaming walkers бе доста неадекватно и се наложи Impressions спешно да пуснат patch, който поне отчасти да оправи някои проблеми. Очевидно сега производителите са си взели поука и във Pharaoh са предвидени допълнителни команди и дори специални постройки (roadblocks), които служат за по-точно определяне на маршрута на “бродещите” работници и доколкото успях да преценя, този стар и наистина много досаден недостатък вече е почти избегнат. Добавете към това традиционно превъзходната графика и интересния gameplay, както и около 30-те мисии, някои от които са много трудни дори за опитни играчи и ще получите още една игра, която независимо от липсата на някакви революциони новости е задължителна както за всеки фен на оригиналната поредица, така и за всеки, който смята, че стратегиите са сред неговите предпочитани забавления!

Ник Мортимър

DUNE

Планетата Аракис, известна още като Дюн е бойно поле на благородните Атрейди и коварните Харкони... Източник на подправката Меланж, а който завладее Дюн има власт над Подправката, който контролира Подправката – управлява Вселената...

Бла-бла-бла, дрън-дрън, та пляс! Чували сте го това вече, нали? Така започваше интродукцията на играта Dune II, с която Westwood превърнаха планетата Аракис в родно място на реалновремевите стратегии. Едва ли Франк Хърбърт някога е предполагал, че точно от неговия фантастичен роман ще се пръкне нов жанр компютърни игри, но безспорно всички днешни RTS са наследници на знаменитата Dune II.









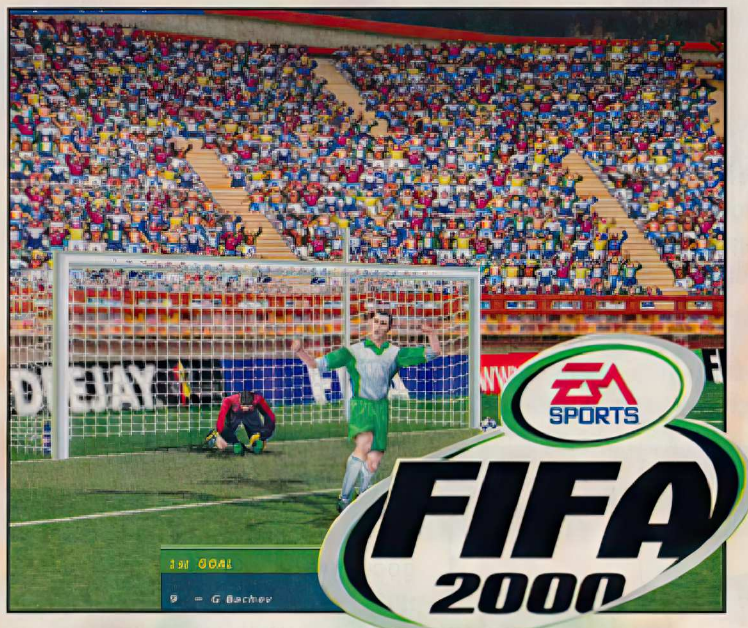
Тази статия обаче не е за Dune II, а за по-старата и вече позабравена първа част, която, макар че не се прочу толкова, колкото втората, без съмнение е достойна за нашата рубрика "ретро". Въпреки че носят едно и също заглавие двете игри нямат почти нищо общо, дори хората, които са ги правили, са различни. Първата част е разработена от французите в Cryo, които още тогава имаха репутацията на една от най-оригиналните и смели фирми за компютърни игри. Безспорно Dune е един от техните шедьоври – тактическа стратегия, съчетаваща в себе си елементи от много други жанрове. Наред с внимателното управление на ресурсите, бойните части и работниците, играчът трябваше да води разговори, да се впуска в изпълнение на различни вградени в играта мисии и т.н. Чувството да играеш Dune е напълно сравнимо с това да играеш някой добър куест – сложната фабула, заплетеното действие и запомнящите се герои, всичко това съчетано с комплексността и свободата на действие на стратегическите игри. По принцип хибридните игри (тези, които съчетават в себе си различни жанрове) или се оказват пълен провал, или напротив – нещо изключително сполучливо. Е, с чиста съвест мога да кажа, че Dune, наред със Star Control II, според мен е най-добрата хибридна игра на всички времена.

Каква беше историята? Без съмнение всеки я знае, но съм длъжен да кажа поне няколко думи, защото не е естетично да оставяме бяло поле в средата на страницата :-). И така, планетата Дюн е единственото място, на което може да се добива най-ценният ресурс във вселената – Подправката. Императорът позволява на две фамилии да експлоатират това богатство, стига само да му плащат редовно определен десятък (в смисъл, че ви съдира по десет кожи). Коварните Харкони обаче бързо преминават към игра с непозволени средства и в крайна сметка планетата Аракис се превръща в бойно поле. Вие, разбира се, сте на страната на "добрите", тоест на по-слабите Атрейди. Фамилия, наречена "Ордоси" няма, те бяха измислица на Westwood във втората част на играта и никога не са присъствали в книгата на Франк Хърбърт. Вашият герой – Пол, скоро разбира, че не може да се противопостави на смазващата военна мощ на Харконите и ще започва да търси нови съюзници. Единственият му шанс е да се докаже пред племената на местните жители на Дюн – фремените и да ги обедини срещу общия враг. За целта Пол Атреидес ще превърне пустинната планета Аракис в зелен растителен рай, ще разгадае тайната на великите пясъчни червеи, а самият той ще се превърне в месия и Бог...

Представете си тази увлекателна фабула, невероятната за времето графика, страхотната музика и интуитивния интерфейс и ще разберете защо Dune е една от най-любимите ми игри. Тя не е просто добра, тя е гениална и спокойно може да си съперничи по геймплей с втората част, издадена от Westwood. Мога и да продължавам с хвалбите, но предпочитам да приключа статията и отново да изиграя Dune.

Боян Спасов

99% 80%





Измина една година от издаването на FIFA 99. През това време се появиха сериозно количество футболни симулации, но като че ли все нещо, макар и съвсем дребно, не им достигаше, за да успеят да застрашат лидерската позиция на EA Sports в този бранш. Заглавия като Viva Football, Actua Soccer, SEGA Soccer и други се вмъкнаха в паузата до излизането на поредната FIFA и се опитаха да предложат това, което не беше доизпипано в последната версия на най-популярния футболен симулатор и по този начин да привлекат някой друг клиент. Така или иначе те не постигнаха кой знае какъв успех, а основната причина за това беше не толкова в качеството на игрите, колкото в липсата на достатъчно средства и опит в рекламата и разпространението им.

Нещата се промениха с неочакваната поява на нов играч на пазара на спортни симулации. Той, колкото жалко и страшно да прозвучи на някои, се нарича Microsoft. Хората на Бил Гейтс очевидно са осъзнали, че този геймърски жанр се радва на огромна популярност и атакуваха както позициите на Electronic Arts в Щатите с NBA Inside Drive, така и тези в Европа с първата си футболна симулация, наречена International Football 2000. Бих посъветвал всички, които са готови с дежурните ругатни по адрес на Microsoft и всичко свързано с тях, да замълчат за малко и да пробват магията на виртуалния футбол, така, както си я представят в софтуерния гигант.

Надявам се не мислите, че авторите са група скучни очилатковци, които са оставили за момент работата си върху новия Windows и просто така между другото са се хванали да спретнат едно футболче. В конкретния случай поръчката за това е изпълнена от британската Rage Software, която може би познавате от впечатляващи игри като Incoming, Expandable, War Of The Worlds и други. Любопитното е, че единствената спортна симулация, която Rage са сътворили до този момент, е ръгби, но това не им е попречило да представят продукт, който с почти нищо не отстъпва на до болка познатата серия на EA Sports. Не знам дали ще ви прозвучи странно, но Electronic Arts от много време също са загърбили практиката да се занимават лично с разработката на предлаганите от тях игри и това е повече от обяснимо като се има предвид количеството заглавия, които бълват всяка година.

В графичен план двете игри се различават сериозно. Това обаче не са разлики в качеството, а най-вече по отношение на това на кои визуални елементи са наблегнали авторите. Така и в двата случая ще станете свидетели на максимално доближаващо се до реалността футболно зрелище. Във FIFA 2000 прави впечатление по-доброто оформление на футболистите, те са много по-детайлни и се е стигнало дотам, че те вече имат дори зъби:-) Ръбестите форми са сведени до минимум, което до голяма степен се дължи и на факта, че EA Sports най-накрая преминаха свещената за тях граница от 800/600 разделителна способност. Играчите са анимирани чудесно, движенията им са плавни и без накъсвания. Авторите са разнообразили вариантите за изразяване на радост след гола и разправиите със съдията или превиванията след някое по-сериозно под-

графика 92 звук 71 оценка 93

Футболна симулация

производител

EA Sports
www.easports.com

изисквания

Pentium 166
32 MB RAM 4MB 3D Video

графика 89 звук 78 оценка 83

Футболна симулация

производител

Microsoft
www.microsoft.com
/sports/soccer2000

изисквания

Pentium 166
32 MB RAM 2MB, 2MB 3D Video

ритване или спъване от съперник. Мога да кажа само суперлативи и за начина, по който дизайнери и програмисти са се справили с пресъздаването на различните специални ефекти. Дъждът, мъглата, снегът и изкуственото осветление изглеждат перфектно, но всичко това очевидно е за сметка на по-постните на външен вид и с нищо незапомнящите се стадиони. Много се надявах във FIFA 2000 най-накрая да има истинска атмосфера на футболен мач - с огньове, пушеци, разноцветни знамена, мексикански вълни и какво ли още не (без трошене на седалки и побоища), но, уви, това май ще остане за следващото издание на популярната спортна симулация. Верни на традицията да пускат на час по лъжичка, хората от EA Sports се задоволиха само със съвсем семпло раздвижване на публиката, като при това авторите са предвидили само няколко стандартни и повтарящи се движения, които тя извършва.

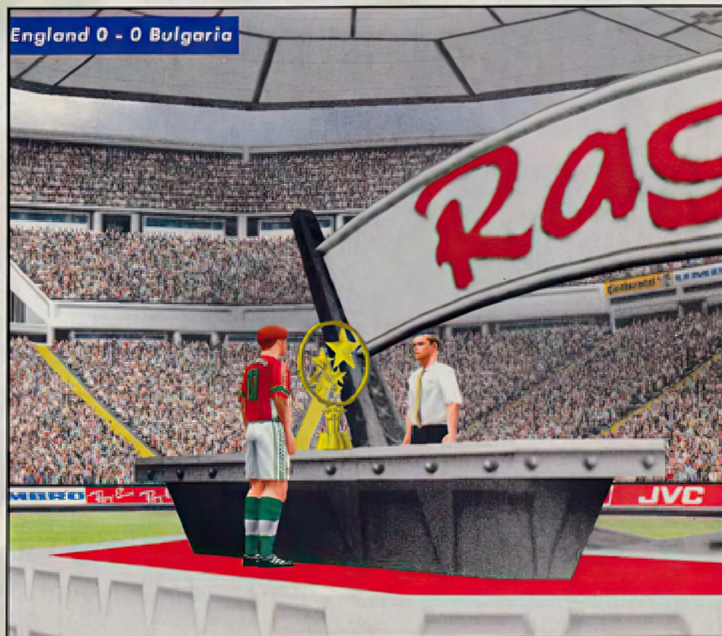
Този тъй важен за футболната игра елемент обаче не е пропуснат в International Football 2000. Авторите от Rage Software са обърнали повече внимание на стадионите, които се отличават с невероятния си футуристичен дизайн. Впечатляваща гледка е и публиката, сред която се веят националните знамена на отборите-участници в мача, горят фойерверки и така се създава атмосфера, която до този момент не съм срещал в никоя друга футболна симулация. Различните климатични условия са симулирани чудесно, въпреки някои странности като например комбинирането на снеговалеж с ясно грейнало слънце. Футболистите са малко по-недодялани от тези във FIFA 2000 и това се изразява най-вече в специфичната им походка, която навява асоциации, че не са се справили със задачата да удържат физиологичните си нужди. Доста смешна гледка представляват и нескопосаните загрявки преди мача, по време на които в даден момент и двата отбора започват да подскачат в един и същи ритъм.

По отношение на звука предимството е категорично на страната на International Football 2000. Тук коментарите са много по-емоционални, скандиранията, ревовете, песните на феновете и латино музиката правят звуковата картина изключително приятна за ухото. FIFA 2000 не предлага нищо по-различно от това, което можехме да чуем в предишните ѝ издания. Авторите отново са запазили безкрайно скучния британски стил на коментиране, а публиката припява до болка познатите клубни песнички от английското първенство. Единствената новост е в музиката, но тя за съжаление се изразява в едно банално звучащо Rock'n Roll-парче, което бързо става досадно.

Интерес представлява интерфейсът във футболната симулация на Microsoft. Той се отличава с чудесен дизайн и е съвсем лесен за употреба. Веднага се набива на очи приликата му с NBA Inside Drive 2000, представена в миналия брой на PC Mania. Това говори за сериозните намерения на софтуерния гигант в областта на виртуалните спортни игри. В новото отроче на EA Sports и в това отношение кой-знае какви промени няма. Той е на традиционно добро ниво, характерно за повечето продукти на Electronic Arts и е интуитивен и лесен за употреба. Разликите в сравнение с предишните му издания са по-скоро козметични.

Голяма изненада, но, за съжаление, доста неприятна, ви чака, когато се опитате да откриете българското присъствие във FIFA 2000. Ще трябва доста да се помъчите и българските неща, на които ще попаднете, са легендарният отбор от 1994-та година, който постигна историческото четвърто място на световните финали в Щатите и сегашното му бледо подобие. Ако се надявате да срещнете най-добре представилия се нашенски тим в тазгодишното издание на Европейските турнири - просто забравете. Същото се отнася и за футболното ни първенство. Липсата му щеше да е напълно обяснима като се има предвид качеството на родния футбол и щеше да е по-поносима, ако във FIFA 2000 се бяха ограничили само с наистина класните национални шампионати, но не би. Не е трудно да се досети човек по каква причина в актуалното издание на най-популярната футболна симулация място са намерили израелското,





грьцкото и норвежкото първенство и дори северноамериканската Major League Soccer. Съвсем ясно е, че тук става въпрос за стигналата до абсурд жажда за печалба, която очевидно е накарала производителите да си позволят тази подигравка. Но цинизмът им не стига дотук. За мен също толкова обидно е, че във FIFA 2000 са намерили достойно място "величави" тимове като Al Ahly, Itihad, Al Masry, но още по-обидното е, че те са разпределени в една група заедно с имена като ЦСКА Москва, Динамо Киев, Кроация Загреб.

Тази група е наречена Rest Of World

и като че ли най-ясно отразява отношението на Electronic Arts към покупателната способност на хората от различните държави. Единствената утеха е в предвиденията от авторите редактор, с чиято помощ бихме могли да създадете първенство по ваш избор.

В International Football 2000 нещата изглеждат малко по-различно. Microsoft очевидно са се водили от принципа да съчетават полезното с приятното. Полезното е, че са спестили някой долар като не са се охарчили за авторски права, а приятното е, че няма да има обидени, тьй като единствените отбори, с които ще имате възможност да водите футболни битки, са националните и не е пренебрегнат нито един от тези, които са постигнали нещо по-значително в последните години. По отношение на българския тим авторите определено са се постарали и издънките с имената на футболистите са съвсем малко. Акцентът на тази игра пада върху квалификациите и самото Европейско първенство през 2000-та година. Пускайки футбол-











на симулация с такава насоченост, Microsoft успяха да изпреварят EA Sports, които имат планове за поредна FIFA, посветена на това футболно събитие.

По отношение на геймплея е изключително трудно да се каже коя от двете футболни симулации е по-добра. Авторите на FIFA 2000, макар и да са променили някои неща, са запазили основните положения в играта. Контролите са на познатите места, с които сте свикнали от FIFA 9x, няма значителни нововъведения в различните удари, подавания и финтове. Тактическите схеми са същите, а и не би могло да се очаква друго, тьй като футболът е доста консервативна игра както като правила, така и като тактика. Като отворихме тази тема, трябва да кажа, че изборът на правилна тактическа постройка играе огромна роля за крайния успех. А тя се определя до голяма степен от възможностите, с които разполага вашият отбор, но също така и от конфигурацията на противника ви. Важно е да се отбележи, че в това издание на FIFA авторите са се потрудили сериозно върху AI-то на компютърните ви противници. Дори и на най-ниското ниво на трудност ще забележите, че вече става доста трудно отбелязването на голове чрез стандартни и заучени положения. Приятна изненада е и играта на вратаря, който действа на много по-голям периметър, излиза извън границите на наказателното поле и по този начин често предотвратява опасността от голове. Интересен е и фактът, че компютърният ви противник на моменти също променя схемите си на игра в зависимост от това какъв тактически вариант сте избрали вие. Това се забелязва често след почивката между двете полувреме-



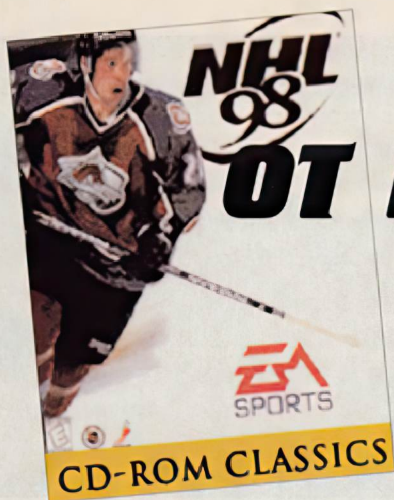
на. Сигурно ще ви направи впечатление, че ако през първото полувреме успеете да разбиете съперника, то през второто това няма да ви се отдаде толкова лесно. Съдийството е доста по-прецизно от преди и отново ще имате възможността да избирате степента на строгост, която ще прилага спрямо вас реферът. В това отношение International Football 2000 предлага някои доста неприятни изненади. Не се учудвайте, ако вместо ъглов удар човекът в черно посочи бялата точка за изпълнение на 11-метров наказателен удар или пък започне да раздава червени картони за съвсем безобидни нарушения, докато в същото време вашите играчи биват събаряни един след друг. Очевидно в бъдеще програмистите от Rage Software ще трябва да погледнат по-сериозно на усъвършенстването на AI-то, тъй като в този си вид International Football 2000 омръзва бързо. След като свикнете с новото усещане за играта, бързо ще намерите поне няколко стандартни варианта, чрез които със сигурност ще можете да бележите голове във вратата на компютърния ви противник. Това обаче важи в много по-малка степен за противници от класата на Бразилия, Германия, Италия и особено Англия. Споменавам специално Англия, защото вероятно поради патриотизъм (все пак Rage Software са английска фирма) британският отбор е най-трудният съперник, с който можете да се срещнете. В International Football 2000 от огромно значение са показателите на тимовете, които сте изправили един срещу друг. Ако изберете съперник с по-добри характеристики, ще трябва да вложите много усилия, за да преодолеете игровото предимство и в такъв случай най-сигурната рецепта е здрава защита и бързи контраатаки.

Както в NBA Inside Drive, така и тук, Microsoft не са предвидили възможността за игра в мрежа. Не знам защо, но това определено е една от основните причини, тази футболна симулация засега да не бъде сериозна конкуренция на FIFA 2000, където това не е пропуснато.

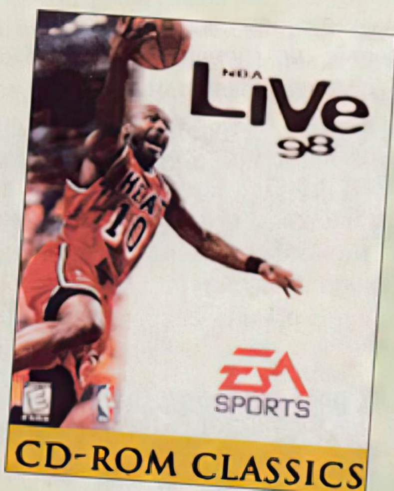
Независимо от липсата на мултиплейър, недоизпипаният изкуствен интелект и някои недостатъци в графиката, International Football 2000 има своите достойнства и вероятно ще допадне на тези, които обичат футболните симулации, но не харесват ежегодните издания на FIFA. А колкото до самата FIFA 2000 - на този етап тя продължава да е на върха, защото в нея е съсредоточено почти всичко, което прави футболът най-популярния и обичан спорт.

Владо Георгиев

СПОРТНИТЕ ИГРИ ОТ PONG ДО FIFA 2000



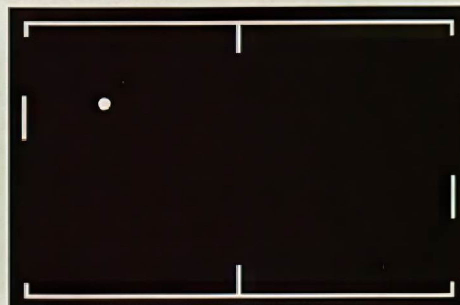






Всяка година по Коледа феновете получават своята редовна порция игри, които покриват всички по-популярни европейски и американски спортове. Софтуерните фирми отдавна откриха магическата формула, че геймърските вкусове може и да се менят, но любовта към спорта си остава вечна и кара хората редовно да купуват все нови и нови версии на любимите си игри.

Началото на треската за злато бе поставено през далечната 1974 г. с първата професионална видеоигра Pong, която симулираше тенис. Нечуваният успех на автомата бързо накара създателите да се замислят по въпроса за нови версии и скоро след това на пазара се появиха най-различни вариации на Pong, които симулираха футбол, баскетбол, хокей и въобще всичко по-интересно като спорт.



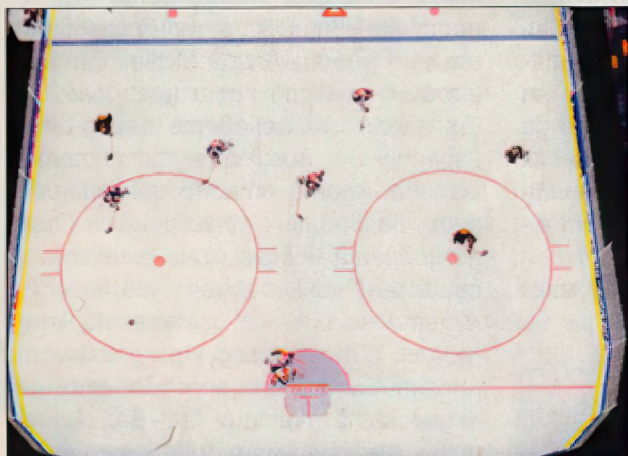
Истинският възход на спортните игри обаче започна чак в началото на 80-те години с появата на домашната конзола Colecovision и най-вече на легендарния Commodore 64 – първият истински мултимедиен компютър. Colecovision на практика беше една доста семпла конзола, за която така и не се появиха кой знае колко много заглавия. Още първата игра обаче беше невероятният за времето си футбол, който предлагаше истинска 3D-графика и доста добре балансиран геймплей. И изведнъж се получи така, че дори само при наличието на една-единствена читава игра Colecovision се продаде в няколко милиона екземпляра и успя да се наложи за доста време на пазара.

Именно футболът постави началото на победния ход и на Commodore 64, който доминираше на домашната компютърна сцена в продължение на почти цяло десетилетие. В началото на 1981 г. се появи голямата цели 16 килобайта игра Commodore International Soccer. Този футбол също предлагаше 3D, но освен това имаше и още екстри като прилична звукова поддръжка, цветна графика на 320х200, възможност за multiplayer игра, турнир срещу компютъра, церемония по награждаването на победителя след всеки мач и т.н. Няма да е пресилено да се каже, че точно страхотният футбол в голяма степен помогна на Commodore да се наложи над конкуренцията при домашните компютри. От Commodore правилно оцениха нещата и в следващите години се появиха Commodore International Basketball, Commodore International Tennis.

Все пак човек не бива да остава с впечатление, че през цялото време феновете са били принудени да се занимават само с колективните спортове. В средата на 80-те години една от най-популярните фирми за игри се казваше Epyx. Тя стана известна най-вече със спортните си игри Summer Games, Summer Games 2 и Winter Games. В тях геймърите можеха да се борят за олимпийско злато в десетки надпревари, сред които освен стандартните лекоатлетически и плувни дисциплини имаше и истински екзотики като фехтовка, каяк в диви води (рафтинг), фигурно пързаляне, скиакробатика и т.н. И трите игри имаха уникална за времето си графика, но спечелиха сърцата на феновете предимно с лесно усвоимия интерфейс и най-вече с възможността за multiplayer, която тогава беше нещо невиждано. Минаването на пълната олимпийска програма в острата конкуренция на приятели гарантираше дълги геймърски купони и не една развалена детска дружба :-) За съжаление, Epyx в един момент се хвърли-

ха в правенето на не особено успешни конзоли и сравнително бързо фалираха. Лошото е, че оттогава достоен наследник на олимпийската поредица така и не се появи, въпреки че преди всяка Олимпиада някоя фирма се пробва на тази тематика. Всички опити в тази насока обаче се оказаха трагични и нито едно от заглавията не успя дори да се приближи до славата на първия Summer Games.

В средата на 80-те години японската компания Tehknan пусна аркадния автомат Tehknan World чове на дъжд бързо превърнаха автомата в мегахит и през следващите години за най-различните конзоли и компютърни системи се появиха безчетни копия, които носеха различни имена, но по същество копираха едно към едно оригинала. Като цяло по брой на клонингите Tehknan World Cup плътно се доближава до Quake II като най-известният от тях безспорно е Sensible Soccer на малката английска компания Sensible Software. Тази игра е и първият действително популярен футбол, излязъл за като имената на всички отбори и дори повечето имена на играчите бяха съвсем автентични. За съжаление, авторите на Sensible Soccer проспаха навлизането на 3D-графиката и до днес продължават упорито за използват съвсем леко модифициран вариант на оригиналната графика, която обаче вече изглежда антично и трудно може да привлече вниманието на разглезените от FIFA 9x геймъри. Като споменахме FIFA стигнахме и до Electronic Arts и тяхното участие във възхода на спортните игри.















Cup, който постави началото на нова тенденция при футболните игри. Това заглавие се отличава с максимално опростена игра. Перспективата е 2D като гледаме терена отгоре и виждаме вашите играчи като малки анимирани фигурки. Интересното е, че Tehknan World Cup беше направена като чист екшън без да се обръща почти никакво внимание на реализма. Така се гарантираше нещо като аркадно издание на популярното в миналото тв предаване "Гол след гол". Добре изпипаният геймплей и разните екстри като примерно маPC. С появата си в началото на 90-те години Sensible Soccer предлагаше доста нови неща като VGA графика, възможност за участие в няколко различни турнира и прекрасна анимация на иначе миниатюрните играчи. Естествено продуктът на Sensible Software пожъна заслужен успех и през следващите години фирмата започна редовно да пуска нови версии на играта. Някои от тях достигнаха невероятни нива на детайл. В Sensible World of Soccer примерно можете да играете шампионата на Салвадор или дори българската "Б" ПФГ

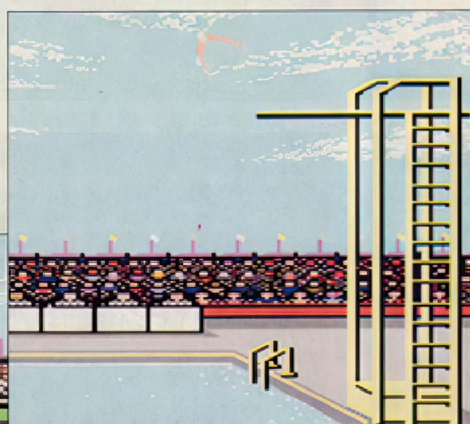
EA са една от най-старите компании в бранша. През 80-те години обаче те се занимаваха предимно с екшъни. Мощното им нахлуване на спортния фронт започна през 1994-1995 г., когато само за броени месеци се появиха няколко впечатляващи игри. Началото постави първото издание на FIFA, което отначало бе пуснато за модерните тогава конзоли SEGA Megadrive и 3DO. Малко по-късно се появи и вариант за PC. FIFA Football завладя на щурм сърцата на геймърите по цял свят. Изометричната 3D-графика, нечуваният до този момент

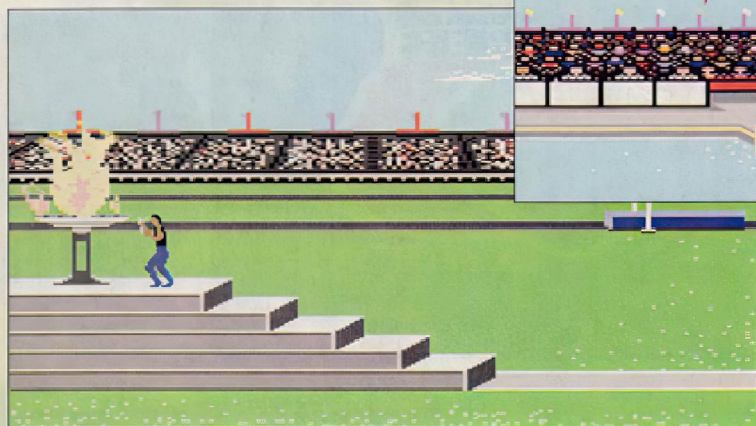
стереозвук и доста доброто AI на противника (безумно тъпите вратари, които допускаха голове от центъра, но ловяха и най-силните удари от близко разстояние не могат да развалят общото впечатление) за отрицателно време смазаха конкуренцията и окуражиха EA да се пробва и с други спортове. Така скоро след това се появиха и NHL Hockey, NBA Live и PGA Golf, които също като FIFA през последните години излизат в нови версии ежегодно преди Коледа и без проблем се наместват в Топ 10 на най-продаваните заглавия по света. Интересното е, че в един момент EA се пробваха и с по-екзотични спортове като ръгби, но не постигнаха желаните резултати и постепенно тези проекти отпаднаха. В сериите FIFA, NBA и NHL навлязоха 3D-ускорението, Dolby Surround звукът и технологията Virtual Stadium, които превърнаха тези три поредици в напълно достойни конкуренти на телевизионните предавания. За радост, постиженията на Electronic Arts не доведоха до монопол подобно на Microsoft, а амбицираха конкуренцията също да се пробва в областта на спортните симулации – и то със забележителни резултати. Разбира се, не липсват и недоразумения като SEGA Worldwide Soccer, но те са по-скоро изключение от правилото. От 3 години Gremlin с променлив успех поддържат серията Actua Soccer, която в началото впечатляваше с фамозна графика и безумен геймплей. Междувременно повечето проблеми около контролите и движението на камерата са изчистени и FIFA най-накрая има сериозен конкурент. Самият софтуерен гигант от Редмънд реши, че освен с нови версии на Windows и Office може да ощастливява геймърите и с доста добри спортни игри. В миналия брой ви представихме NBA Inside Drive 2000, а на предишните страници можете да видите, че MS International Football 2000 почти по нищо не отстъпва на поредната FIFA, а в някои отношения дори я превъзхожда!

За съжаление, липсата на място не ми позволява да се спра на десетките други игри, които през последните две десетилетия завоюваха своите достойни места. Все пак е редно поне да се споменат превъзходните голф симулатори от поредицата Links на Access Software, изключителните футуристични игри Speed Ball и Speed Ball 2: Brulal Deluxe на Bitmap Brothers и безбройните вариации на тема тенис от Matchpoint в началото на 80-те години до тазгодишния Rolland Garros.

Най-накрая по традиция е редно да хвърлим и един поглед към близкото бъдеще. Радостното е, че перспективите на жанра са повече от многообещаващи. Можем да сме напълно сигурни, че и догодина EA ще дадат на феновете поредните издания на всичките си спортни хитове, които отново ще предлагат безбройни подобрения. Още по-добрата новина е, че вече има и сериозна конкуренция най-вече в лицето на Gremlin и Microsoft, които със своите продукти дават сериозна заявка за оспорването на лидерската позиция на EA. А от това ще спечелят най-вече феновете, които ще могат да се радват на повече и по-добри игри!

Никола Дърпатов



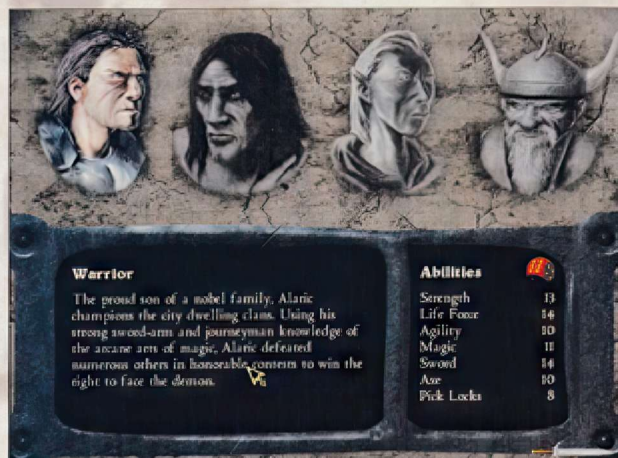








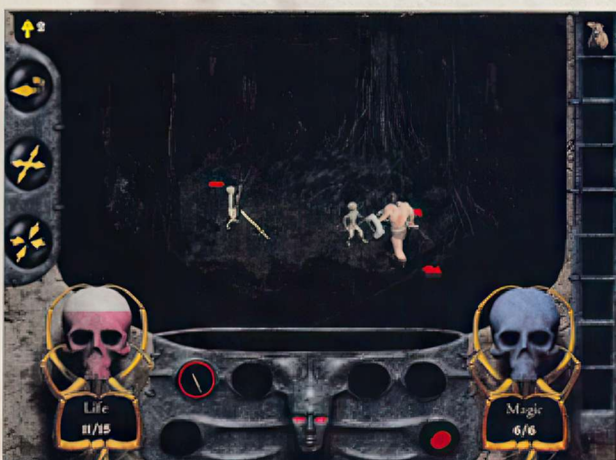
CLANS



Има игри, които не бива да се пропускат, тъй като са класики в своите жанрове и всеки уважаващ себе си играч просто е длъжен да ги разцъка. Такива хитове ви представяме със статии на по 4-5 страници, които често се оказват дори недостатъчни за обстойно разглеждане на всичките им достойнства. За съжаление обаче не всяко яйце е златно, иначе нямаше да се налага да копаем благородния метал в Аляска, а просто щяхме да си строим кокошарници... Наред с безспорните суперхитове, които според мен за една година могат да се преброят на пръстите на едната ръка, излизат стотици посредствени заглавия. Спомнете си например играта Militato, която ви представихме преди два броя и която съвсем заслужено бе наградена със страховитата оценка 3%. Използвам случая, за да отговоря на един въпрос, който задавате в писмата си: "...Защо въобще пишете за такива игри и запълвате по цяла страница с плювни? Не може ли на мястото на тези статии да удължите например рубриката за писма, тъй като подобни игри не заслужават и една десета от страница във вашето списание?". Отговорът е очевиден – предупреждаваме ви за тези игри, за да не би случайно да се минете и да си ги купите. Освен това – хора много, вкусове всякакви! Оказа се, че доста от нашите читатели са заинтересовани точно от т.нар. "боклуци" и само за Militato сме получили няколко десетки запитвания "Откъде мога да си намеря тая игра, за да видя наистина ли е толкова противна?". Направо се шашнахме и взехме решение да открием специална рубрика crap-games, насочена към играчите с по-алтернативни (да не кажа перверзни) вкусове. Само дето никой от нас не е съгласен да я пише...

И след това дълго въведение (което без съмнение е по-интересната и стойностна половина от тази статия), нека кажа и няколко думи за един сериозен кандидат за тази най-нова рубрика, а именно – Clans на фирмата Computerhouse AB. Само не питайте кои са тия момковци, защото не мога да ви отговоря. Не знам дори от каква народност са, пък и честно казано не ме интересува.





Едно обаче е сигурно – явно са големи фенове на Diablo. Веднага след като чуете посредствената история за демона, който тероризира миролюбивите хорица и героя, който е призован да му свие сармите, ще ви стане ясно, че това е поредният несполучлив опит за клониране на хитовата игра на Blizzard Entertaiment. Дори в интерфейса се забелязват ужасно много прилики – например синята и червената сфера, които са индикатори за "кръв" и "мана" (само че за разнообразие тук са с формата на черепи) и слотовете за бързо използване на предмети. Дотук нищо лошо – плагиатството често води до неочаквано добри резултати. За жалост обаче случаят съвсем не е такъв.

"Боже, колко мъка има на тоя свят, боже!" – би казал Моканина, тъй като Clans без съмнение е в челото на класацията за неблагоприятни места за гнездене на бели лястовици (albinosum gargium nobilis). Четиримата герои – елф, воин, варварин и джудже са скучновати и почти без никаква индивидулност. Поне да имаше една жена сред тях за цвят, а така единственото, което им остава, е да цакат белот. И да правят дълги разходки из малки, еднообразни картинки, трепейки още по-малки и неугледни противници. За щастие, поне карта е предвидена, тъй като иначе без съмнение веднага ще се загубите из горите и тресавищата. Ролевият елемент присъства съвсем слабо – героите имат само няколко умения и оскъдна екипировка – могат да избират между меч, брадва и магическо заклинание. Имате възможността да се издокарате с броня, щит и максимум пет пръстена, които модифицират вашите показатели. И – отново на бой срещу безмозъчните противници, тук-там комбинирани с нескопосани "загадки".

Това е всичко, което си струва да се каже за Clans. Моят съвет – не си я купувайте, чакайте Diablo II!

Боян Спасов

FLANKER 2.0



Не ви ли се струва, че компютърните игри в стил "американци спасяват света" започват да лазят по нервите на геймърската общност? Не ви ли се е искало поне веднъж да застанете от другата страна на барикадата и да натриете носа на високомерните янки? Ако това е така, новият авиационен симулатор Flanker 2.0 вероятно ще ви се понрави. Той ще ви предостави не много често срещаната възможност да седнете в кабината на руски боен самолет и веднъж завинаги да разкажете играта на лустросаните асове от западните армии. Ще имате възможност да управлявате един от най-добрите тежки изтребители в света – Су-27 и корабната му модификация Су-33. Всъщност новият симулатор на фирмите SSI и Mindscape може да се определи като един своеобразен

анти-Falcon 4.0

Още отсега мога да кажа, че играта е наистина достоен руски отговор на класическия симулатор на F-16. Най-любопитното е, че SSI са възложили изработването ѝ на истински руснаци – базираната в Москва софтуерна фирма Flying Legends. Така че Flanker 2.0 е направен с максимална доза руски хъс, полят с обилно количество водка "Столичная".

В новия симулатор ще трябва да браните интересите на Матушка Рус в добре познатия ни черноморски регион. Целият сюжет на играта (доколкото изобщо може да се говори за сюжет в симулатор) се върти около Кримския полуостров, който е зона на жизненоважни интереси за Червената армия. Тук са разположени последните военноморски бази на руснаците, които им позволяват излаз към Средиземноморието. Ако изгуби своите пристанища в този регион, Москва на практика трябва да се откаже от целия си Черноморски боен флот. След разпадането на СССР обаче Кримския полуостров е причина за сериозно напрежение между Русия и Украйна. Властите в екссъветската република упорито се опитват да изгонят армията на своите бивши червени господари от региона.





В конфликта се намесва и Турция

която също има стратегически интереси в Черноморския регион и освен това според мирния договор след Кримската война през 19-ти век може да предяви териториални претенции към Крим, ако Русия се опита да го преотстъпи на трета държава (в случая – Украйна). И тъй като турският аскер е част от натовските армии, на помощ, разбира се, се притичат и вездесъщите авиационни бойци на Чичо Сам. В случая обаче американските асове трябва да се изправят срещу равностойни противници, а не да кажем срещу шайка бездарни талибански пилоти, които призовават Аллах и катапултират при най-малката опасност.

Всъщност Flanker 2.0 ви позволява да играете не само от руска, но и от украинска страна. Освен това ще можете и да излитате от борда на самолетоносача Адмирал Кузнецов – единственият руски плавателен съд от този клас, който все още не е отишъл за прето-

графика	звук	оценка
84	82	91

авиосимулатор

производител

Strategic Simulations Inc.
www.flanker2.com

изисквания

Pentium 200
64 MB RAM и DirectX 6.1+



пяване в доменните пещи на някой металургичен комбинат. Какво да се прави – съсипаната Червена армия не може да си позволи това, с което разполагат Американските военноморски сили. За сметка на това обаче ще можете да демонстрирате на янките, че техните F-15 и F-16 вече не могат да се мерят с най-новите изтребители на "Сухой"...



В графично отношение Flanker 2.0 може да постави в малкия си джоб всеки свой съперник. Изтребителите Су-27 и Су-33 са изпипани до най-дребния детайл – колесници, ракети, елерони, дори аеродинамичната спирачка зад пилотската кабина. Предвидена е възможност крилата на вашите самолети да оставят димни следи, благодарение на което можете да се любувате на извършваните сложни въздушни маневри. Така

можете да си устроите авиошоу

Играта е правена със съвсем нова триизмерна платформа, която позволява във всяка мисия да участват до 150 различни бойни единици, които притежават свой добре развит изкуствен интелект. Най-веселото в случая е, че ще се сблъскате не само с руски и натовски изтребители, транспортни самолети, танкове, зенитни ракети, но и с всякакви образци цивилни превозни средства. Направо онемях, когато на екрана ми изникнаха съвсем прилично нарисувани автобус "Икарус", автомобил ВАЗ (който прилича на Лада "Самара") и **дори един тролей** в типичния морскосин цвят:-)

За мое щастие създателите на Flanker 2.0 не са я направили чак толкова трудна, колкото е Falcon 4.0. Все още с болка си спомням как в продължение на цял ден не можах да приземя своя F-16, без да си счупя колесника... Въпреки това обаче новият симулатор на Su-27 и Su-33 е достатъчно реалистичен. Не са спестени задължителните гравитационни ефекти като причерняване пред очите и временно ослепяване, загуба на управление при резки маневри и смяна на атмосферните условия и т.н. Самите битки също са адски реалистични. Ако издигнете вашия изтребител Су твърде високо, веднага ставате лесна плячка за руските противовъздушни комплекси С-300 или щатските им аналози Patriot. Ако пък опитате бръснещ полет, вероятността да ви надупчи някое зенитно оръдие ZSU Shilka или Tunguska е повече от средна. Така че, ако искате да оцелеете достатъчно дълго, трябва да овладеете всички умения, необходими на всеки боен пилот.

В интерес на истината и кацането на самолетоносача Кузнецов също изисква доста сръчности, особено като се има предвид, че той е доста по-малък от своите американски побратими клас "Нимиц".

Трябва да се отбележи също, че интерфейсът на играта е доста сложен и няма почти нищо общо с копчетата, които се използват за управление на американските авиосимулатори. Да си призная честно, все още не знам абсолютно всички клавиши за управление на моите изтребители. Не е никак лесно да се превключва постоянно между многобройните радарни режими, различните системи за прихващане на целите и разнообразните ракети. Списъкът на руските оръжия надхвърля една страница, а всяко от тях изисква различни сръчности, за да се използва ефикасно.

Така че, ако харесвате трудните авиосимулатори и си падате по руски самолети, Flanker 2.0 ще ви достави максимална доза удоволствие. При всички случаи този симулатор попада в категорията "класика в жанра". Аз лично предпочитам нещо малко по-простичко и фантастично, затова смятам засега да зарежа изтребителите на "Сухой" и да си пусна Descent Freespace 2...

Морган Кроу

TEST DRIVE OFF-ROAD 3







Понякога се случват и чудеса. Поне такава беше моята тайна надежда докато инсталирах Test Drive: Off Road 3. Предишните части от серията се отличаваха с приличен геймплей и изключително прецизно пресъздадени коли, но страдаха от отвратителна графика и доста ограничена поддръжка на 3D-ускорители, като всички лишени от Voodoo бяха наказани да играят в още по-грозния софтуерен режим.

Поне на хартия Test Drive: Off Road 3 обещава веднъж завинаги да сложи край на всички тези недостатъци и да стане еталон в жанра. Преди да мина по същество обаче искам да направя едно важно уточнение за всички, които не са играли Off Road 1 & 2. Въпреки наличието на словосъчетанието Test Drive в заглавието Off Road 3 няма почти нищо общо с добре познатата и популярна поредица на Accolade. В случая става дума за състезания с джипове в пресечени местности, където мощните чудовища могат да демонстрират на практика всичките си екстри.

Още при първото стартиране се забелязват няколко доста положителни промени. Първата е, че най-накрая има поддръжка за Direct3D и така повечето геймъри ще могат да играят с 3D-ускорение. Веднага след това ще забележите, че програмистите са си направили труда действително да направят нещо сериозно. В играта се предлагат цели 27 джипа, които до един съществуват и в реалния живот. Сред тях

ще срещнете добре познати модели като Cherokee и Wrangler

а също и екзотики от типа на Chenowth DR1-V. Като цяло изборът на коли е много добър, още повече, че със спечелването на състезания ще получите достъп и до няколко скрити бонус модели. Тук искам специално да отбележа, че симулацията на мощните возила е много сполучлива и действително през цялото време ще имате чувството, че карате адски мощна кола. Това включва и екстри като боксуване в калта, доста нестабилно поведение върху лед (особено ако не сте си купили подходящи гуми преди старта!) и т.н. Въобще реализмът е на високо ниво и в това отношение авторите не могат да бъдат упреквани за нищо. Самите надпревари се провеждат на 11 писти, които са разпръснати по цял свят и предлагат богато разнообразие от терени. Ще имате възможност да се пробвате из мексиканските планини, в гористи местности в САЩ, на сняг в Хималаите и на още един куп повече или по-малко екзотични места. Състезанията са два вида. Можете да потренирате в режим arcade, за да опознаете трасетата, да свикнете с управлението на колите или просто да си покараме без да е необходимо да печелите на всяка цена. След това следва и истинското предизвикателство, наречено World Tour. Това е серия от отделни лиги, които трябва да спечелите като обикаляте из целия свят. Всяка лига се състои от различен брой състезания с различен клас джипове. След спечелването ще получите достъп до следващата и така докато най-накрая успеете да се докопате до заветната световна титла. Именно тук е и най-интересната новост в играта. Програмистите са превърнали Off Road 3 в нещо като екшън рали с елементи на икономическа стратегия. Какво означава на практика това? Ами започвате играта с $30 000, с които първо трябва да си купите автомобил. Както вероятно се сещате, тези средства стигат само за най-елементарните модели без никакви екстри. Като поспечелите малко пари от наградните фондове на състезанията ще можете да ги инвестирате в нови коли или най-различни ъпгрейди за джиповете, които вече притежавате. Така след няколко успеха ще се сдобиете с внушителен автомобилен парк, без който пък нямате никакъв шанс в по-трудните първенства. Тук идва и другият интересен момент. Действително има огромно значение с каква точно кола ще се пуснете на дадената писта. Едни

графика	звук	оценка
52	68	67

3D Racing

производител

Infogrames
www.tdor3.com

изисквания

Pentium 233,
32 MB RAM, DirectX, 3D Video







джипове имат предимства в хълмисти местности, други се справят по-добре със сняг или блата. Така ще можете да подбирате с кой точно автомобил ще участвате в поредното рали - ако, разбира се, вече сте успели да си го купите. Същото важи и за ъпгрейдите. За радост те отиват в общ пул и не са специфични за всяка кола. Така примерно новите Ви heavy duty tires могат да бъдат монтирани по всяко време на произволен автомобил. Единственото условие е въобще да ги имате на склад :-) След като разбиете компютъра пък Ви остава мрежовата игра. Off Road 3 предлага възможност за split screen на един компютър, но това първо изглежда невероятно грозно, а и хаосът около клавиатурата едва ли прави това решение много приложимо. Значително по-големи перспективи предлага мрежовата игра, където ще можете да се пуснете срещу приятели в кварталния геймклуб.

Дотук всичко звучи доста добре и вероятно мнозина си задават





въпроса защо при всичките хвалби оценките на играта са толкова ниски. Причината е елементарна. Infogrames отново са допуснали най-грубата грешка, която попречи на предишните части от серията да станат мегахитове.

графиката е отвратителна

Нямам никаква представа къде са били авторите на играта през последните 2 години, но в края на 1999 г. да предлагаш заглавие, което поддържа само 320x200 и 640x480 си е жива наглост. Самите коли са прилично моделирани. За най-голямо съжаление същото не може по никакъв начин да се каже за терените.

Това, че дори отдалеч си личи ясно, че дърветата са 2D sprites, някак си може да се преживее, но изключително ръбатите местности, нереалистичните водни площи и безумните бъгове, които позволяват примерно да минете направо през хълм, са непростими за заглавие с претенциите на Test Drive: Off Road 3. Цялата игра със сигурност щеше да предизвика добри оценки за графика преди 3 години, но от днешна гледна точка всичко изглежда антично. Звукът също не впечатлява с нищо особено, но поне не дразни.

Горчивата истина е, че Test Drive: Off Road 3 не е очакваният хит и само голямото име и маркетинговият шум не могат да прикрият явните недостатъци. В играта има много добри идеи и с малко повече старание от страна на програмистите можеше да стане нещо много повече от това, което се е получило. Да се надяваме, че това ще стане догодина, когато със сигурност ще видим и четвъртата част от поредицата.

Никола Дърпатов



СВЪРШИ ЛИ РАЯТ НА

Това рано или късно не можеше да не се случи. Едва ли е имало съмнение, че пиратството на игри все някога ще бъде преследвано и в България. Въпросът по-скоро винаги е бил: Кога, как и от кого? Факт е, че BULSA вече се появи и напълно естествено всички геймъри се интересуват какво следва от това. В пресата, по радиото и телевизията се казаха и изписаха много неща, но въпреки това като че ли не всичко стана ясно. Стотиците обаждания в редакцията говорят сами за себе си.

Не можем да не отбележим, че подобно на BSA и BULSA възнамерява да се въздържи от преследване на домашните потребители, което според нас е разумно решение в интерес на хилядите геймъри. Становището на PC Mania също е ясно. В брой 6 от тази година във връзка с кампанията на Microsoft и BSA, която беше сходна на сегашната кампания на BULSA, ние вече взехме подробно

Пиратството е престъпление

През последните няколко седмици отговорихме на много запитвания, свързани с компютърните клубове. Съвсем скоро ще открием собствен сайт, на който всеки ще може да прочете нашето становище по най-често задаваните въпроси. Използвам случая за коментар: BULSA НЕ "затваря" компютърни клубове. Нарушителите ще бъдат санкционирани в рамките на закона от правораздавателните органи. Абсурдни са твърденията, че покупката на легални игри от клубовете е "един вид рекет" от страна на BULSA, и че "клубовете ще трябва да затворят, защото легалните игри са скъпи". Първо: по тази логика, трябва да се крадат и компютри – те са много по-скъпи, второ – BULSA НЕ продава игри и НЕ издава лицензи.

Доста клубове закупиха и ще си купуват легален софтуер и няма изгледи да фалират, напротив – ще продължат да съществуват и в бъдеще. Други клубове, част от които започнаха да затварят врати далеч преди появата на BULSA, ще си отидат, следвайки естествената пазарна логика. Разбира се, част от фалиралите собственици ще се оплакват, че токът им е скъп, данъците и наемите – високи, компютрите – бавни, а софтуерът – легален.

Смехотворни са въпросите: "На какво основание е всичко това?", "Аз се обадих на Electronic Arts и THQ, а от там ми казаха, че не знаят нищо за BULSA", "Покажете ми съответните документи!". Част от тези анонимни "собственици на клубове" ще получат отговорите на своите въпроси в съда, където ще се запознаят и със съответните документи. Няма проблем да заведем толкова дела, колкото е необходимо. Безобразие в случая е не самото пиратство, а трупането на печалба от кражби на интелектуална собственост, в която е вложен труд. А е крайно време да разберем, че програмистите също заслужават да получат своето възнаграждение за месеците, а понякога годините, прекарани в писането на любимите на всички нас игри. Това е легалният софтуер.

Да, част от собствениците на клубове проявиха негативно отношение към спазването на закона и цивилизованите правила на играта, но много други изразиха своята подкрепа към законните действия, които ще бъдат предприети по отношение на техните нелоялни конкуренти. За подкрепата към нас можем да съдим и по големия брой сигнали, които получаваме. Те няма да останат без внимание.

Напълно основателни са следните въпроси, на които ще се опитам да отговоря накратко.

1) Ще бъдат ли защитавани продуктите на фирми и дистрибутори, нечленуващи в BULSA?

- По принцип да, в рамките на общата борба с пиратството, но в момента приоритет за нас имат членовете ни, чиито продукти и без това имат огромен дял на пазара.

2) На колко компютъра в мрежа може да се играе с едно копие?

- Зависи от конкретната игра. С едно копие може да се играе на толкова компютри в мрежа, колкото позволява самото копие. Например с едно легално копие на Command & Conquer: Tiberian Sun може да се играе на два компютъра.

3) Могат ли да се използват демоверсии в компютърните клубове?

- Някои производители имат строги изисквания по-отношение на използването на демоверсиите. В интерес на истината, реално само две неизлезли до този момент заглавия се играят в клубовете и в това няма нищо незаконно.

И в заключение моята препоръка към клубовете е час по-скоро да започнат да се снабдяват с легален софтуер, а за търговците мисля, че е излишно да коментирам.

Иво Гулев
председател на Българската асоциация за развлекателен софтуер (BULSA)

ПИРАТИТЕ В БЪЛГАРИЯ?

отношение по въпроса дали ще има зали за игри и едва ли бихме могли да добавим много към него. Тогава ясно казахме: ДА! Ще има. Сега темата за лицензирането на игрите обаче безспорно е по-гореща от всякога и вълнува всички наши читатели. Затова решихме в този брой да направим нещо по-различно и да открием новата рубрика "Актуална дискусия", в която ще ви представяме конфронтационни виждания по важни за геймърите въпроси. Така всеки ще може сам да се запознае и прецени различните мнения по въпроса. На тези две страници сме дали възможност на председателя на BULSA Иво Гулев и водещия на популярното компютърно предаване "Микрофон и Мишка" Орлин Бориславов да изложат двете противоположни схващания по въпроса за лицензирането на игрите и кампанията на BULSA. Публикуваме техните материали без никакви корекции.

PC Mania

След BSA и BULSA идва с лоша оферта

През тази година у нас се проведе първият опит за кампания по лицензиране на софтуера - Business Software Alliance (BSA) настоя да си купим продуктите на световноизвестни производители като Microsoft, Adobe, Corel, Symantec и др. По общо признание, включително и на организаторите, резултатите се оценяват между "среден" и "слаб" - делът на законните потребители на програми нарасна от 5% на 7-8%.

Още не сме си поели дъх от тази типична за нашите порядки, проведена "на юруш" кампания, ето задават се нови орди от гладни за комисионни пазители на законноста - пръкна се BULSA и започна да ръси заплахи, че лошо ни се пише, ако продължим да ползваме пиратски копия на игри. Какви са шансовете за успех на техните усилия? Никакви, без съмнение.

Чисто и просто българският пазар, българският потребител не може да понесе финансовата тежест на законния софтуер, ако го купува на същите цени като в САЩ. Тези, които си мислят, че това все пак някак си ще стане - със сила и със заплахи, явно не могат да смятат, така, както Microsoft и производителите на бизнес софтуер не си направиха добре сметката, пръснаха луди пари за реклама на продукт, който не можем да си купим. Ние, българските потребители, НЕ МОЖЕМ да си купим вашия продукт, господа, а вие продължавате да мислите, че не искаме. Вие продължавате да очаквате от нас да ви дадем пари, които нямаме, и когато не получите тези пари, ни обявявате за престъпници. Какво мислите ще стане, ако някой направи билетите в градския транспорт по 20 лв. Мислите ли, че хората ще тръгнат пеш? Не, те масово ще станат гратисчии.

Въпросът ми към тези, които си изкарват прехраната с копойство и душене по хорските офиси, е: "Вие опитахте ли, преди всичко друго, да постигнете по-ниски цени на софтуера за българския пазар? Обяснихте ли на производителите, че нашите доходи са 10-20 пъти по-ниски, отколкото техните, и съответно толкова по-ниски трябва да бъдат цените на софтуера, за да има купувачи. Та ние и днес си купуваме софтуера, само че от тези, които ни го предлагат на разумна и достъпна цена - софтуерните пирати. Те също имат печалба, тяхното също може да се нарече бизнес, макар и тотално извън закона. Не ги защищавам. Не ги познавам. Но мисля, че диск с игри в България може да струва максимум $10. Не бих дал за Microsoft Office повече от $30-50. MS Windows може да се харчи тук за около $20-30. Това е напълно възможно за осъществяване. Лицензите, продадени в България, няма да важат за други страни. При тези цени ние, потребителите, ще имаме реално поле за размисъл - дали да ги дадем и да спим спокойно или да си ги спестим и да рискуваме. Такива цени ще донесат печалба на производителите и ще разширят базата на законните им потребители. Тези цени ще убият пиратите - техният бизнес ще спадне поне наполовина. Ако някой не иска да плати - да си носи последствията. Но трябва да имаме поле за избор и размисъл. В момента нямаме - цените на софтуера са недостъпни.

Специално за игрите, предлагам на господата от BULSA следната тема за размисъл: вашият единствен законен купувач ще бъдат игралните зали. При цените, които сега искате от тях, те до една ще фалират. Никой от тях няма да може да плаща по $500-1000 месечно за софтуер, защото ние - техните клиенти, няма да можем да плащаме таксите по 5 и повече лв./час. Толкова много ли искате да фалират единствените хора, от които можете да вземете пари?

Нека хората от BSA и BULSA да седнат, да помислят, и да ни се явят не със заплахи, а с оферта. В противен случай им предсказвам още дълги години да се радват, ако делът на законните потребители е над 5%. А ние, потребителите, сме свикнали да рискуваме и да се страхуваме. Може би някой иска точно това?

Орлин Бориславов,
водещ на компютърното предаване
"Микрофон и мишка" по радио "Тангра"



писма

pisma@pcmania.bg



Сестрата и Ламята II

Здравейте отново всички от PC Mania. Наистина новият дизайн на страницата ви е много по-добър от стария. Много бих искал да ви пратя снимка на сестра ми, но като насоча фотоапарата към нея, той се счупва. Искам да ви попитам учтиво за хубавия нов C&C. Надявам се, че сте го пускали в мрежа с повече от един компютър и сте виждали, че показва, че има вече два серийни номера и не може да се присъединява трети. Ако имам зала с 8 компютъра, трябва ли да купя четири диска с различни номера? Направо е отвратително!

Чао, Sliver

Жалко :-(Всички от редакцията с огромно нетърпение чакахме снимката на сестра ти! Нашите дизайнери дори имаха готовност да ѝ направят нужните "козметични корекции", за да не изплашим прекалено читателите. Сега към сериозната част на отговора: Действително за 8 компютъра са ти необходими четири комплекта C&C. Westwood разрешават всяко копие на играта да се пуска максимално на две машини в мрежа, така че легално решение на проблема ти на практика няма.

Dirty Little Cheater

Здравейте PCMania!

Аз съм един от големите ви фенове и съм много радостен, че сте публикували статия за моята любима игра Age of Empires 2. Но имам един въпрос към вас и той е кога ще почнете да отделяте поне една страница и за кодове?

Ваш верен фен Христо!!!!!!

Интересното е, че продължават да се получават да се получават писма с подобно съдържание. Затова пак припомняме, че на диска към всеки брой ще намерите програмата Dirty Little Helper, в която има кодове за над 2200 игри! Надяваме се, че с това най-накрая всички недоразумения за кодовете са изчистени.

Mad Max in law

Здравейте, създатели на най-прекрасното творение на родния печат!

Казвам се Константин, на 26 години съм, живея в град Русе и съм стажант в местния окръжен съд. Обичам компютърните игри от най-различно естество, както например да меря сили със силиконовия шахматен мозък, така и да мачкам пешеходци по улиците на Carmageddon. Често получавам подигравателни упреци от мои колеги и познати, че от екшън игрите се затъпявало, на мен пък ми е смешно да притежаваш скъпа конфигурация и да я ползваш само за правни и текстообработващи програми, вместо да я изцедиш с Return to Na Pali например.

Моля ви да ми отговорите и на един конкретен въпрос! В статията от последния брой на PC Mania, посветена на GeForce256, пишете, че новата карта ще поддържа AGP4x. Какво значи 4x и може ли моето дъно, което има AGP с пропускателна способност 66/133Mhz, да поддържа такава карта? Предварително ви благодаря!

Радостно е, че има хора, които играят и на шах. За съжаление, като че ли в последно време този тип геймъри поизчезнаха, но явно още не са съвсем измрели. Иначе за ползването на системите си напълно прав :-)

Лошата новина за теб е, че за да ползваш възможностите на AGP4x, ще ти трябва ново дъно, а такива на пазара все още няма. Всички сегашни модели поддържат само по-стария стандарт AGP2x. На такова дъно GeForce 256 ще работи като обикновена AGP2x карта. Поне засега обаче това не е голям проблем, защото игрите, които искат над 32 MB VideoRAM, не са масово явление.

Престъпление и наказание

Здравейте,

Наистина сте добро списание и пишете статиите с желание и умно. Но понякога не знаете къде да спрете. Пример: При представянето на един симулатор Морган Кроу пишеше, че когато пуска атомна бомба, играчът изпитва същото садистично удоволствие като пилотите над Хирошима.

Моля Ви, предайте му да се заинтересува от съдбата на тези пилоти след бомбардирането.

Желая ви успехи

Георги Чорбаджанов

Прав си. Свършили са зле. Редакторът няма оправдание и си посипва главата с пепел, а Морган Кроу си взима думите назад.

Удължихме наказанието му да играе на селскостопански симулатори до установяването на рязко повишаване на общата му култура! Все пак... ако не се играе на война, то как се играе на мир?

ИСКАМ!

Hi, PC Mania!

Списанието ви е велико. Бих го написал 100 пъти, но напоследък съм зле с хартията и мастилото. Имам 1-2 предложения за усъвършенстване на списанието, не че то и така не си е велико:

1. Защо не направите един извънреден брой, който да е нещо като енциклопедия за някоя игра и не-

го да са поместени историята, единиците, сградите и т.н.

2. Защо след края на всяка статия не пишете по 1-2 чийта като беше за Sinistar примерно.

3. Защо в края на списанието не сложите корицата на следващия брой и датата на излизането му?

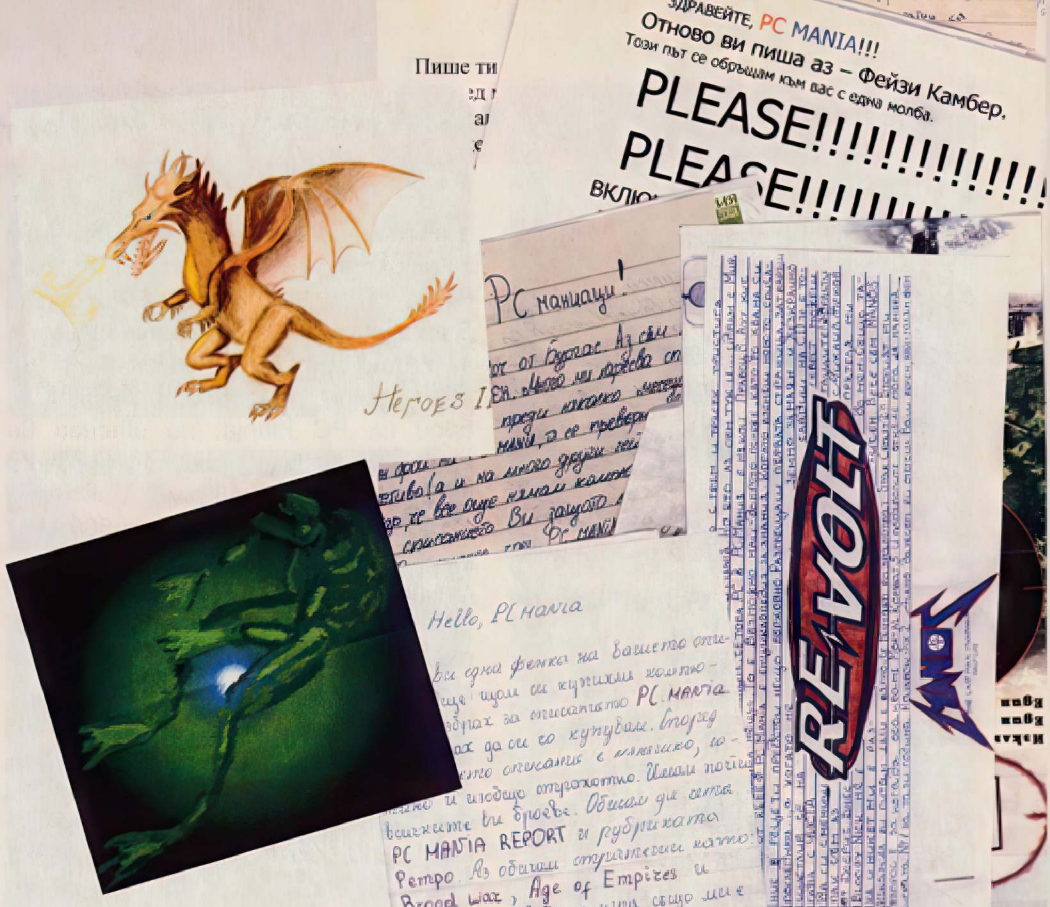
Пламен Димитров – Stealth

След традиционните благодарности за четките следват и отговорите:

1. Извънреден брой ще има за Коледа. Той няма да е посветен на една-единствена игра, но в него ще има доста други изненади.

2. Чийтове слагаме, когато разполагаме с такива.

3. Корицата на всеки брой и неговото съдържание можеш да намериш винаги на www.pcmania.bg десетина дни преди излизането на броя. За съжаление, по-рано не можем да пускаме тази информация.



Дами канят

Hello, PC Mania

пише ви една фенка на вашето списание. Още щом си купихме компютър разбрах за списанието PC Mania и започнах да си го купувам. Според мен вашето списание е маниашко, готино и изобщо страхотно. Имам почти всичките ви броеве. Обичам до чета PC Mania Report и рубриката Ретро. Харесвам найвече стратегиите в реално време като Brood War и Age of Empires 2. Въпросът ми към вас е кога ще излезе играта TZAR ?

Ваша фенка МаГи (момиче)

Здравей МаГи,

Винаги се радваме, когато получим писма от читателки. TZAR се очаква да излезе сравнително скоро. За САЩ е обявена дата в средата на февруари, а българската премиера вероятно ще бъде малко по-рано. Обещаваме веднага след като получим финална версия да напишем подробен материал за тази българска игра.

ПОГЛЕД КЪМ БЪДЕЩЕТО

Затегнете коланите, пуснете си нещо яко, защото с гръм и трясък пристига второто ми, но не и последно писмо. Но ето аз съм тук... и идвам с мир. Пак съм аз – Михаил Жеков от Добрич. Днес приятеля ми Bloody Nick не е до мен. Също така и моят ник е различен. Вече съм Manos. Искам да ви питам дали е вярно, че Blizzard разработват Starcraft 2? Вторият ми въпрос е за кога да очакваме Mortal Kombat 5?

Ваш верен, най-голям фен Manos

Честит нов ник,

Starcraft 2 засега не с е знае дали въобще ще има. Все пак здравата логика подсказва, че Blizzard едва ли ще пропуснат да пуснат на пазара продължение на един от най-големите си хитове. Само че преди това трябва да завършат работата по Diablo 2 и Warcraft 3, така че скоро няма да видим нов Starcraft.

Бъдещето на Mortal Kombat 5 също е неясно. Следващата година вероятно ще се появи аркадната версия на играта, но PC-вариантът едва ли ще бъде пуснат преди 2001 г.

АНКЕТАТА НА PC MANIA

Най-накрая можем да ви съобщим и резултатите от анкетата, която пуснахме в брой 9. В редакцията получихме 466 анкетни листа. Честно казано, не очаквахме чак такова активно участие и искаме най-сърдечно да благодарим на всички, които ни изпратиха попълнени анкетни листове. Данните все още се обработват от социолозите и в някои от следващите броеве ще ви предложим и част от тяхната информация. Сега към въпроса, който, предполагаме, вълнува най-много всички участници. Тегленето на победителя в томболата беше извършено в редакцията като ролята на феята на щастието пое нашата чаровна колежка Елица Тодорова. И така – голямата награда Sound Blaster Live! спечели

Иван Владимиров Иванов

на 14 г. от кв. "Левски" в София.

Той може да си получи наградата по всяко време в магазин PC Mania на ул."Шишман" 31. Тъй като спечелилият няма паспорт, е необходимо за удостоверяване на самоличността да дойде заедно с някой от родителите си!

Екипът на PC Mania

Класация Top 10 – България

Top 5 Multiplayer

1. **Quake II**
2. **C&C: Tiberian Sun**
3. **Star Craft: Broodwar**
4. Delta Force 2
5. Need for Speed 4

Top 10 Single Play

1. **Drakan: Order of the Flame**
2. **C&C: Tiberian Sun**
3. **Age of Empires 2**
4. Armageddon's Blade
5. FIFA 2000
6. Driver
7. Dungeon Keeper 2
8. Descent Freespace 2
9. Jagged Alliance 2
10. Soulreaver

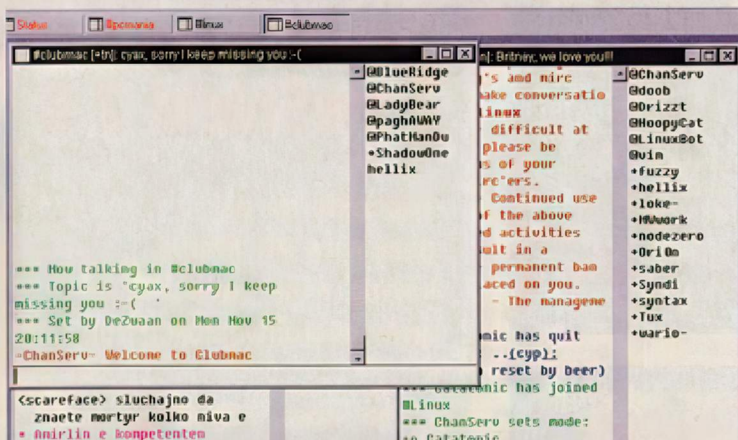
Настъпиха златните месеци за малки и големи геймъри по цял свят! "Приятната" новина е, че вече има игри, за които P III вече не е достатъчно добър процесор (виж статията за Delta Force 2), но какво да се прави - такъв е животът! Добър пример в това отношение е и Wheel of Time, която ще ви представим подробно в следващия брой на PC Mania, но отсега ви предупреждаваме, че след първите тестове установихме, че без 128MB RAM и процесор над 500 MHz няма да изпитате особено удоволствие.

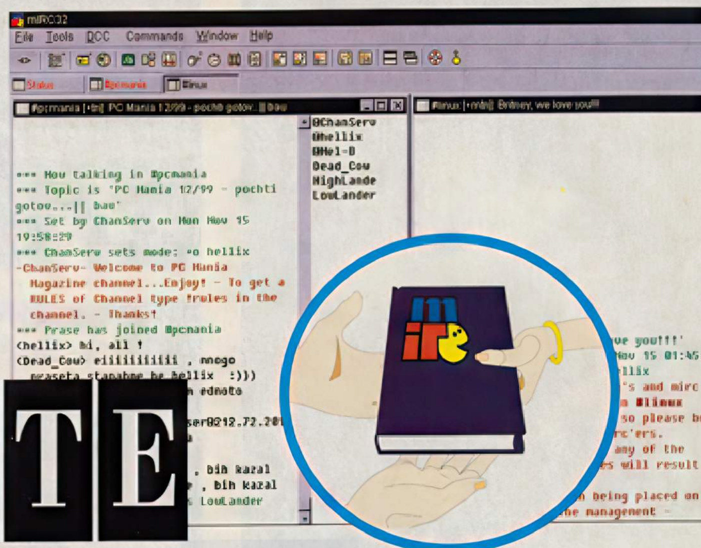
А иначе Delta Force 2 задължително ще намери място в челната петица на multiplayer заглавията заедно с FIFA 2000 (как само хубаво звучи!). За Single Play класацията, както винаги, има куп претенденти, въпреки че така дългоочакваното Diablo II все още е далеко зад хоризонта:-) Е, като го няма ще се задоволим и с Revenant на Eidos, въпреки че играта си е доста кратичка - спокойно може да се превърти за 48 часа! За любителите на стратегиите ще останат Pharaoh и Age of Wonders на Gathering of Developers и, разбира се, Theme Park 2, при това ще могат да направят директно сравнение с конкуренцията - новия Expansion Pack на Rollercoaster Tycoon!

Феновете на Carmageddon пък навярно ще харесат Grand Theft Auto 2 - там също има тълпи пешеходци за газене и коли за блъскане:-), без да занемаряват обаче Driver (и без да забравят да си купят добър joypad за него).

В никакъв случай не трябва да се пропусне и добрият стар екшън – след като почти цяла година трябваше да се задоволяваме с разни "бети-версии", ето че най-сетне се появи и окончателният вариант на Mortyr!!! И специално за любителите на Quake едно предупреждение (не съм го измислил аз) – не се опитвайте да направите "panzerfaust jump" – няма да се получи!

Генко Велев





NETIQUETTE

Това пък какво е? Какви са тия етикети, че даже пък и мрежови? Нали уж в Интернет нямало цензура и контрол? Най-общо казано, под Netiquette се разбират основните правила за поведение в Интернет. Те, разбира се, не са задължителни, защото в края на краищата Интернет е свободно място за свободни хора, където, за щастие, има твърде малко закони и разпоредби и всички искаме то да остане такова. Въпреки това още при зараждането на глобалната мрежа в началото на 70-те години е създаден малък набор от основни правила, които по негласно споразумение се спазват от повечето потребители. Целта им е предимно да осигурят нормален chat в IRC, а през последните 2-3 години и ICQ. Както ще видите по-долу, те описват предимно какво не трябва да правите, като от само себе си се разбира, че всичко, което не е изрично забранено, е разрешено:-) Тук е мястото да предупредя, че особено в международните IRC мрежи неспазването на Netiquette със сигурност ще ви довлече големи неприятности като най-малкото, което може да ви се случи, е постоянно изхвърляне от съответния канал, а ако прекалите сериозно, можете да си докарате и по-сериозни главоболия. И така стигаме до

СЕДЕМТЕ СМЪРТНИ ГРЯХА

1. Не пишете само с главни букви



В интернетските чатове се счита, че когато пишете с главни букви, крещите. С други думи, те се използват за изразяването на емоции. Мисля, че не е необходимо да обяснявам надълго и нашироко, че никой не обича да му крещят. Ако ползвате главни букви без конкретен повод, просто демонстрирате, че сте потребител на AOL или пълен идиот, което в очите на повечето хора е едно и също. Това безспорно е най-сигурният начин да си докарате изгонване от даден канал. В някои канали даже има специални ботове (това са програми, които се появяват в IRC като обикновени потребители и изпълняват най-различни функции по поддръжката на каналите), които засичат използването на главни букви и когато те надвишат определен процент (примерно 10%), даденият потребител автоматично бива изритван без допълнителни предупреждения.

2. Не използвайте цветове и картинки



Действително mIRC и повечето от другите IRC програми предлагат такава възможност. Аз досега не съм виждал скрипт без цветове, а повечето имат вградени и най-различни картинки, направени с ASCII знаци, които могат да бъдат показвани в каналите или само на даден потребител. Изниква логичният въпрос: Ами що тогава да не ги ползваме? Нали така е по-шареничко? Ами проблемите са два. Първият е, че не всички хора ползват Windows. На някои IRC програми за други операционни системи цветовете излизат като хаотични поредици от безсмислени знаци, което, меко казано, дразни!

Втората причина е чисто естетическа. Помислете си на какво ще прилича всеки канал, ако всички започнат да пишат в червено, зелено и пембено. Това просто няма да става за четене и съответно самият chat ще бъде сериозно затруднен. Картинките пък могат без проблем да flood-нат някои от хората в канала, които са на по-бавна връзка! Освен това проверете и изключете други досадни функции на вашия скрипт. Казването на точното време и други подобни понякога се правят от скрипта дори без ваше знание!

3. Не се правете на хакери, особено ако не сте



Из Интернет има достатъчно програмки за flood, nuke и т.н. С появата на лесния за усвояване Back Orifice троянските коне също станаха популярни. Разбира се, изкушението всичко това да се пробва, е голямо. Ако човекът, когото се опитваме да атакуваме, има дори малка представа от Интернет, работата става доста неприятна за вас, още повече че всеки нормален firewall като AtGuard или Lockdown 2000 не само се справя без проблем с всичките тези програмки, но и дава доста точна информация кой точно се опитва да ги ползва срещу вас. Голяма заблуда е, че можете да се скриете и да останете неоткрити!

4. Не молете да станете оператори



Ако такъв статут ви се полага, ще бъдете поканени от самите оператори на дадения канал. Единственото, което можете да правите без риск да изглеждате като глупак, е да попитате за условията за добиване на операторски статут. Освен това практическата полза от магическото "@" пред вашия ник е доста малка, а задълженията на оператора особено в мрежи без автоматична защита на каналите като Efnet са доста сериозни. Аз например познавам едно момче, което като оператор допусна сериозна грешка, която доведе до превземането на голям канал в Efnet. След това в продължение на близо 2 месеца той реално не можеше да ползва Интернет, защото при всяко влизане беше flood-ван от специален бот, който се грижеше само и единствено за него. Ако сте оператор в даден канал пък, внимавайте да не злоупотребявате с положението си. Безпричинните изхвърляния на потребители не правят добро впечатление.

5. RTFM или Прочетете Проклетото Упътване



Повечето канали си имат строги правила за поведение и тяхното неспазване води до незабавно изгонване. Обикновено те могат да се получат със задаването на !rules или друга подобна команда, която ви се казва от съответния бот при влизането в канала. Прочетете внимателно файла, който ще получите и се придържайте към инструкциите в него. Няма да съжалявате :-)

6. Избягвайте private chat, когато е възможно



Все пак каналите са направени точно с цел лафене. Само си помислете за хаоса, който настъпва, когато всеки един от примерно 30-те посетите на канала реши да проведе личен разговор с даден човек и ще разберете смисъла на това правило.

Така че прибягвайте до лични разговори, само когато това действително е необходимо и темата е неотложна, а не просто, за да кажете "Здрасти!"

7. Дръжте се прилично



Казано с други думи, ругаенето и използването на нецензурни думи е крайно нежелателно.

Ако искаме да излеете гнева си, отидете в #rants или #flames, каквито канали има почти във всяка голяма IRC мрежа. Там можете да се ругаете с другите на воля. Във всички останали канали просто ще бъдете изхвърлени за некултурно поведение :-)

Никола Дърпатов



Дънни платки '99

С наближаването на Коледа търсенето на компоненти нараства, хората развързват кесиите и се юрват по фирмите да правят ъпгрейди и да купуват нови машини. Но родният пазар е наводнен от евтини "noname" боклуци, които просто не са достатъчно качествени, за да оправдаят цената си, колкото и ниска да е тя. За разлика от чуждите пазари, тук по-скъпото не винаги е по-добро. При дънните платки, за съжаление, не важи принципът за видеокартите "a TNT is a TNT". Дънната платка е основата, върху която се гради една система, и като такава е от жизнена важност да бъде качествена. В този материал няма да прочетете за издънки от типа на абсолютно неизвестните BravoBaby или ProComp, за които моето лично мнение е, че заслужават да бъдат

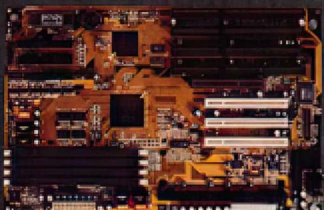
единствено и само надгробни плочи на своите създатели.

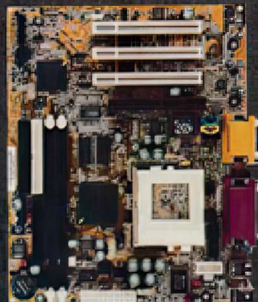
Но нека преди да се спрем на отделните производители, да видим какви чипсети се използват в дънните платки в момента. Няма да се спирам на дъна и чипсети, предназначени за K6-2/3, защото за горе-долу същите пари можете де се оборудвате с прилична Socket370 базирана платка, осигуряваща по-добра производителност. На пазара на Pentium2/3 и Celeron процесорите, Intel-ският чипсет BX е тотален монополист, макар че внимание заслужава и несправедливо пренебрегваният ZX. Не трябва да го отбягвате като вампир – чесън, той представлява просто BX с поддръжка на по-малко количество RAM – максимум 256MB, и един PCI слот по-малко. Но лично аз не познавам човек, който да използва всичките 5 PCI слота на системата си, още по-малка е вероятността да искате повече от 256MB памет, така че това отпада като евентуален проблем. Колкото до производителността му, тя е същата като на баткото BX. Ако пък сте опрели до разликата между 4 и 5 PCI слота и се готвите да използвате повече памет, логично е да не сте ограничени от малък бюджет, и спокойно можете да си позволите добро дъно с BX чипсет. VIA също имат няколко чипсета, предназначени за Intel-ските процесори, но Intel решиха, че само на тях им е позволено да правят добри чипсети и ще съдят VIA. За какво точно не е ясно, но на мен ми изглежда, че губят форма щом започват да се страхуват от конкуренцията. Това показва и тяхната нова серия чипсети i8x0, от която i810 е прекалено неразширим поради вградения графичен контролер, дългоочакваният i820 се оказа голяма шепа прах в очите и поради неразрешими проблеми с RDRAM паметите се отложи за неопределено време. После се разбра, че засега вместо i820 на пазара ще се появи i840, също със съмнителни качества. Цялата работа е, че тези нови чипсети са базирани на нова хъбова архитектура, за която се предполага, че има доста предимства, но на тестовете старите и изпипани дъна с BX се оказват равностойни, и понякога дори малко по-бързи.

Сега нека хвърлим един поглед върху ситуацията на пазара. В дъното на класацията се намират дъната на Acorp и Shuttle, масово използвани от българския потребител. Макар и да не блестят с качество и надеждност, тези марки имат някои що-годе читави модели, които стават за непретенциозни домашни и офис системи най-вече поради ниските си цени. Но ако ви трябва стабилна и мощна система, на която да разчитате по всяко време, определено тези марки не са за препоръчване.

Минаваме едно стъпало по-нагоре, където се намират вече сериозните претенденти за място във вашата следваща конфигурация. В тази група, която представлява "златната среда", са дъната на Microstar (MSI), QDI, FIC, Zida и ChainTech, на които малко не им достига да застанат рамо до рамо с Abit, Asus и SOYO, но все пак са завоювали не малки дялове от пазара. Има отделни платки, които се издигат до нивото на гореспоменатите "богове", но за разлика от тях това е по-скоро инцидентно, а не традиция. Заслужават си дъната на Microstar – MS-6163 (Slot1) и MS-6153 (s370), ChainTech – 6BTM (slot1, излязла през пролетта на 98, но все още има какво да покаже) и 6AIA (s370, VIA чипсет) и GigaByte – BX2000 (slot1) 6BX97 (s370).

Следват най-добрите – Asus, Abit и SOYO. Дъната на Abit са ти-





личният избор на овърклокерите. Уникалното за тях е поддръжката на огромно количество честоти на шината и настройки на волтажа, както и възможността за пълна настройка на процесора от BIOS-а, което премахва необходимостта от ровичкане в карантиите на машината и търсене на труднодостъпни джъмпери. На българския пазар може да се намери голяма част от дъната на Abit. От Slot1 моделите са за препоръчване BX6 Rev.2 и BE6 и Socket370 дъната ZM6 и BP6, като BP6 е двупроцесорно. Както винаги, залагащи на надеждност и съвместимост, дъната на Asus са с едни гърди пред голямата част от останалите. Всеки знае Asus – за най-реномирания производител правенето на невероятни дъна е обичайна практика – няма тяхно дъно, което може да ви разочарова, но напоследък губят популярност поради силната конкуренция и високите си цени. В Slot1 класа блести дъното P3B-F, има модели и за Socket370, които не се смятат за особено успешни, но все пак отговарят на завишените изисквания на потребителите, свикнали с високия стандарт, наложен от Asus. SOYO пък са майстори на изкушението – техните дъна комбинират отличителните черти на Abit и Asus дъната, при това доста успешно. Дъната 6BA+III и 6BA+IV са сериозни конкуренти на Abit при изгуване на процесора, като в същото време прибавя към това и надеждността на едно типично Asus дъно.

Кое дъно ще изберете, зависи изцяло от това за какво ще използвате машината си, и естествено от бюджета. За хората с по-изтънели джобове могат да свършат работа Acorp и Shuttle дъната, но от тях не трябва да се очаква отлична съвместимост и стабилност. Според мен 20-тина долара повече за свестна дънна платка си струват, като се имат предвид спестените главоболия. Овърклокерите са абонирани за Abit и SOYO дъна по рождение, и ако искаме и вие да се пробвате в сферата на превишените тактови честоти, те са логичният избор, при това на разумни цени. Но, от друга страна, ако скоростта не е единственото важно за вас нещо и искате система, на която можете да вършите работа без да се притеснявате за проблеми със съвместимостта и стабилността, Asus ще ви заинтригуват, макар и на доста висока цена. Въобще всеки един производител от "светата троица" – Asus, SOYO и Abit предлага продукти, готови да задоволят всеки вкус. Ако по някаква причина решите да се спрете на платка от някой от другите производители, внимателно направете избора си в зависимост от това какви характеристики и екстри предлагат съответните дъна. Преди всичко не бързайте да си давате парите, водейки се само по един-единствен източник на информация, защото никой не е безпристрастен, колкото и да ви убеждават в противното. Съберете подробни данни и впечатления за всяко едно дъно, което ви е заинтересувало и внимателно проучете детайлите. Искам да ви дам и един съвет за евтините "no-name" дъна от съмнителен произход – за Бога, братя, не купувайте!

Георги Даскалов

PC Mania hardware news

Coppermine uge

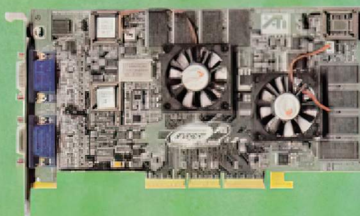
Шокът от първите сериозни успехи на новите чипове от серията Athlon на AMD сериозно е стреснал конкуренцията. Ето че сега Intel отвръща на удара и пусна дългоочакваните нови процесори Coppermine, които трябваше да се появят още в началото на септември, но поради различни технически проблеми бяха отложени.



Какво обаче е Coppermine? Тези чипове имат на практика същата архитектура като всички останали модели Pentium III. Разликата е, че се произвеждат по 0.18 микронова технология (за сравнение досега Intel използваше 0.25 микронови чипове). Благодарение на това нововъведение процесорите отделят значително по-малко топлина и съответно могат да бъдат пускани на много по-високи честоти. Освен това външната честота е вдигната на 133 Mhz и така и цялата система работи доста по-бързо. Приятният за потребителите страничен ефект от пускането на Coppermine ще бъде скорошното драстично намаляване на цените на всички по-стари модели Pentium III.

Войната за 3D-пазара продължава

ATI също реши да не предава без бой солидната си позиция на пазара за 3D-ускорители и в най-скоро време ще пусне новата си карта



ATI Fury MAXX.

За разлика от продукти с подобни имена на Matrox и Nvidia тук не става дума за "изпържен" вариант на ATI Rage 128. По скоро продуктът на ATI предлага нещо като познатата на собствениците на Voodoo 2 технология SLI.

Върху картата се намират 2 чипа Rage 128, които гарантират ефективно удвояване на показателите спрямо досегашния продукт на ATI, който съвсем не е за изхвърляне. Така ATI Fury MAXX ще предложи на потребителите 500 megapixels fillrate и над 10 милиона полигона в секунда. По този начин поне на хартия картата става напълно конкурентна на GeForce 256 и очаквания Voodoo 4. Остава единствено от ATI да помислят за някаква по-човешка цена, която да е по джоба и на българските потребители :-)



Gigabyte G400

Matrox явно са решили да сменят пазарната си политика и вече дават 3D-чиповете си и на други производители. Първият продукт с нашумелия G400 ще бъде на фирмата Gigabyte и ще се продава под името GA-MG400. На практика тази карта едва ли ще се различава особено по производителност от оригинала на Matrox, а и всичките ѝ останали показатели са идентични. Вероятно обаче цената ще бъде значително по-ниска. Остава да се надяваме и други фирми да пуснат на изгодни цени продукти с най-новия чип на Matrox.

Никола Дърпатов

BIAnet карта – удобен и сигурен достъп до Интернет

В последните месеци се появи нов начин за достъп до Интернет – така наречените Интернет карти. Отскоро BIAnet като един от новаторите в Интернет бранша също предлага тази услуга. С BIAnet картите имате възможност за достъп до Интернет от София и Пловдив. Картите са с уникални име и парола и са с определен брой кредити. Картата с 5 кредита струва 6 лв., 10 кредита – 10 лв., 20 кредита – 19 лв. и 40 кредита – 35 лв. Кредитът представлява броят часове, които закупувате за достъп до Интернет, т.е. 1 кредит = 1 час достъп в Интернет. Сигурно си задавате въпроса защо тогава пишем за „кредити" вместо за часове. Отговорът е прост – защото BIAnet си е поставила амбициозната задача много скоро тези карти да не се ползват само за закупуване на Интернет достъп, а да можете да се абонирате с нея за любимото си списание, да си купите най-новия диск на вашите музикални идоли или да отидете в съседна игрална зала и да си ползвате оттам Интернет акаунта, който вече имате при нас.

КАКВО ПРЕДСТАВЛЯВА BIANET КАРТАТА И КАКВИ СА ПРЕДИМСТВАТА Й?

Ако вече ползвате Интернет, ви е познато досадното ежемесечно „разхождане" до вашия доставчик, прекъсването на достъпа, закъснение с плащането и други подобни. С BIAnet картите всичко това отпада. Можете да купите карта за достъп до Интернет и да я ползвате в продължение на няколко месеца. Когато часовете от картата започнат да се изчерпват, трябва само да отскочите до ъгъла за нова. Няма нужда от досадните попълвания на формуляри и бланки. Друг плюс е, че вече няма начална такса за включване и че цената, посочена на картата, е окончателна за потребителя. Всеки, който смята, че би могъл сам или с помощта на приятел да се справи с инсталацията, може да си купи такава карта, без да се налага да сключва договор с фирмата-доставчик. Освен това с нея вие можете да планирате разходите си, свързани с Интернет. Първо, пестите време, второ, оптимизирате разходите си, и трето – край на началните такси. Решете сами!!!

Картата не е нещо, което трябва да добавяте към вашия компютър (все пак е необходимо да имате компютър и модем). Тя много наподобява картите за телефон като форма. Изработена е от гланциран картон и на нея е отбелязано уникално име и парола за достъп. След като ги въведете (като преди това сте направили необходимите настройки на компютъра и модема си), веднага можете да започнете със сърфирането.

ОТКЪДЕ МОЖЕТЕ ДА ЗАКУПИТЕ BIAnet КАРТАТА?

Засега картите се предлагат в офисите на BIAnet в София и Пловдив. Скоро ще можете да ги намерите и в университетските книжарници и киносалоните на „София филм".

За потребителите на BIA Card работи специален 24-часов телефон за поддръжка, където ще намерите отговори на всички ваши въпроси. Ако имате проблеми, просто се обадете на тел. 980-19-90 и нашите специалисти ще са на ваше разположение.

КАК Е ЗАЩИТЕНА BIAnet КАРТАТА?

С холограмна лепенка на Българска Стопанска Камара, и с плътни ленти върху потребителското име и парола, които след закупуването на картата се изтриват!

КАКВО ОЩЕ ПРЕДЛАГА BIAnet?

Естествено освен новите BIAnet карти можете да ползвате и пълния набор от други Интернет услуги на BIAnet. Те включват икономичния Easy Access и предвидените за по-претенциозните потребители Premium Access и Gold Access. Повече информация за отделните видове достъп можете да намерите на www.bia-bg.com и във всеки офис на BIAnet.

Windows2000

Този път няма да ви занимавам с предистория и фонова информация, най-малкото защото няма да ми стигне мястото;). Добре де, само няколко встъпителни думи. Windows 2000 често се смята за наследник на Win98. Да, ама не. Win2000 се явява продължение на WinNT, но фамилията Win9x също ще си има нов член, носещ името Windows Millenium. Питате се защо, по дяволите, се занимавам с наследника на WinNT, като PC Mania е геймърско списание, а NT е операционна система главно за бизнес машини и сървъри?!? Просто и двете бъдещи операционни системи имат потенциал по отношение на игрите и границите започват малко да се размиват. Няма да се спирам на новите инструменти и опции, а ще се опитам да погледна от позиция на това какво иска обикновеният (играещ) човек. Та нека се запознаем с първия участник...



Не ми се иска да създавам погрешно впечатление за Win2000, но не мога да се сдържа да не започна описанието му най-големия му проблем. Откакто тествах Release Candidate 2 на Win2000 често сънувам следния кошмар: кълря си аз в един казан в ада, пред мен компютър, на монитора логото на Windows 2000, а вместо предполагаемите дяволчета със тризъби вили и сомалийски кореми, около мен, злорадо ухилени, търчат и размахват дискети с етикети "Sound Adapter Installation Disk" дребни копия на Шефа (на Microsoft де). Мммдааа, става въпрос за драйверите и за хардуерната съвместимост. Колкото и Microsoft да ни уверяват, че новата OS ще има много добър hardware support, не им вярвайте, защото поне засега единственият ви помощник при конфигуриране на системата е късметът. Например за постарите звукови карти (особено тия дето се продават на килограм) съвместими с Win2000 драйвери просто няма. С много късмет може да се подкара картата с драйвери за NT4, но за това гаранция няма никаква. Иначе операционната системка си я бива. Инсталацията е сравнително лесна и бърза (и между другото изисква скромните 632MB свободно място на хард диска) – отнемаща толкова (че и малко помалко време) от инсталацията на Win98, като има възможност за dual booting. Например ако не искате да си бастисвате сегашната OS, спокойно можете да цепнете един дял от диска само за Win2000 и при стартиране сами да избирате. След като приключите с инсталацията, пред вас се разкрива сравнително познат и приятен за работа интерфейс. Хората от Microsoft са издребнели дотолкова, че под курсора на мишката можете да видите реална сянка. Незначителна екстра, но адски готина. Прескачаме частта с инсталацията и конфигурирането на драйверите и идва моментът, в който си казваме: "Ха сега да си пусна любимата игра в мулти и да му покажа на съседчето от горния етаж къде зимуват раците...". Тръгваме да инсталираме DirectX7... не-е-е, стойте малко, това вече го има вградено. Малко странно за операционна система, базирана на WindowsNT, но пък похвално. Както може да се предположи, пак ще трябва да се теглят драйвери от мрежата, защото на вградените такива до голяма степен не може да се разчита, особено тези за TNT. Като заговорихме за игри и мултимедия, да видим как се представя Win2000 по отношение на производителността. Понеже на синтетичните benchmark-ове им нямам голямо доверие, пуснах Quake3 v1.08, и какво да видя, резултатите бяха повече от окуражаващи – между 12 и 18% подобрение, което е разлика от 6 до 9 fps и реално се усеща при игра. Естествено беше направено всичко възможно резултатите да зависят единствено от операционната система. Имаше известни проблеми с визуалното качество, но все пак използвах първите работещи под Win2000 драйвери за TNT, така че тази подробност не трябва да се взима под внимание. Резултатите са достатъчно красноречиви сами по себе си и нямат нужда от коментар от моя страна. Питате се дали е налице прословутата стабилност на WinNT? С ръка на сърцето ще ви кажа, не се случи нито едно сериозно забиване, което да срине цялата система, колкото и да се опитвах:). Понякога, като се ровех из опциите, се случва-

vs Windows Millennium

ше текущият прозорец да замръзне, но страхотният Task Manager се справяше с проблемите без никакви неприятни последствия. Нещо се потиш, а Millenium? 2000 заплашва да те бие и на домашния пазар и ако не покажеш нещо по-така, ще остане да те ползват единствено не особено интелегентните американски домакини, които освен от ядене на полуфабрикати и гледане на телевизия от нищо друго не разбират...



Microsoft
Windows
Millennium

А си мислех, че Win2000 има проблеми с драйверите! Надявам се, че финалната версия няма да прилича на пре-бетата, която имах нещастието и неблагоразумието да тествам по този показател. Защото на този етап Millenium на нищо не прилича! Е, добре де, прилича, дори в help-а пише Win98, но нека не обиждаме тази сравнително "стабилна" OS. Все пак по-добре Microsoft-ци да внимават какво пускат като финална версия, защото иначе наистина Millenium ще си остане да прави компания на гореспоменатите американски домакини.

Не мога да кажа нито дума от собствен опит, защото сварих операционната система по долни гащи и няма де е справедливо да се дава оценка на видяното;). Не ми остава друго освен да разкажа какво се очаква от финалния продукт. Една от основните новости е възможността за self-repair, която звучи куриозно, и добре се посмях като научих за нея. Освен това, той няма да поддържа DOS приложения, както и се предполага, че в него ще бъде вграден DirectX 8.

Имаше информация, че интерфейсът и работата като цяло ще бъдат опростени с HTML-базирани Activity Centers и Desktop ver.2, но това отпадна (има Господ...).

Преобладаващото мнение на тестерите по мрежата е, че Millenium няма да представлява толкова нова операционна система, колкото нещо като ъпгрейд на Win98. Засега се присъединявам към тях, пък като излезе догодина по това време ще го видим.

След толкова много мъки с предварителните версии на двете OS, единственото, което искам, е да пия (поне) една бира, но, хайде, ще се опитам да измисля нещо умно за финал, защото надеждата, че ще се пръкне нещо интересно, не е умряла.

Ако проблемите със съвместимостта и драйверите в Windows 2000 се оправят до излизането на финалната версия (което се предполага, че ще стане на 17 февруари 2000), не бих се поколебал и за миг на коя операционна система да премина, когато му дойде времето. Win2000 несъмнено като идея е по-добра, съчетавайки в себе си комплексността и стабилността на NT с мултимедийните възможности на Win9x. Но ако положението не се промени значително, бих препоръчал Windows 2000 само на най-запалените компютърни ентусиасти и геймъри, които си имат понятие кое какво е в машината и как работи.

Ако просто искате да поиграете без излишно мотане с операционната система, Windows Millenium би трябвало да бъде по-правилният избор за вас. Въпреки това 2000 ми е по-близо до сърцето, защото не е правен с мисълта да се получи OS, попроста от потребителите си...

Георги Даскалов

sonique

the ultimate audio player for windows

sonique player · music · skins · plug-ins · gear · team sonique · forum

FEATURES
SKIN ARCHIVE
DESIGNERS AREA
USING SKINS



Когато стане дума за MP3 и всичко, свързано с това понятие, хората изпитват различни чувства. Тези, които нямат почти никаква представа за компютъра и употребата му като средство за универсално забавление, обикновено възкликват – "Това пък какво е?". Големите музикални компании изпадат в ужас от новите хоризонти пред аудиопиратството, младите и неизвестни никому групи започват да кроят планове за светлото си бъдеще като звезди, а милиони потребители по цял свят потриват доволно ръце в очакване на най-новите парчета от техните любимци, които ще могат да грънат от Интернет. Всъщност понятието MP3 не е нищо повече освен технически термин, който означава специфичен алгоритъм за звукова компресия и дава възможност при почти пълно запазване на качеството да се записва около една минута музика във файл с размер около 1 MB. Само за сравнение ще посоча, че същото количество звук би заело около 10 MB във CD-Audio – формат.

За да можете да се възползвате от предимствата, които предлага този аудиоформат, както вероятно се досещате, ще трябва да разполагате със съответния софтуерен плейър. В продължение на близо две години бях потребител на една от най-популярните програми – WinAmp и бях твърдо убеден в предимствата ѝ пред всички други подобни. Така беше допреди няколко месеца, когато съвсем случайно попаднах на Sonique, продукт на фирмата от Сан Франциско, наречена Mediascience. Още при първото стартиране бях впечатлен от нестандартния дизайн, с който се сблъсках. Sonique не приличаше на нищо, което до този момент бях срещал. Тя се отличаваше с изключително рационален, опростен и интуитивен интерфейс, който не би затруднил дори начинаещ потребител. Sonique работи в три варианта на GUI (Графичен Потребителски Интерфейс). Първият вариант осигурява достъп до всички функции, но е с най-голям размер. Вторият е балансиран, отличава със значителна функционалност, а и заема два пъти по-малко място. В третия си графичен вариант Sonique разполага само с най-базисните си функции, но е особено подходящ за тези, които предпочитат да го държат постоянно на екрана без това да пречи на работата им.

За разлика от WinAmp, където, за да извършите и най-малката промяна, беше необходимо да се ровите в безкрайни и трудно разбираеми за неопитния потребител менюта, в Sonique това става с помощта на изключително удобното меню, наречено Setup Options, до което можете да стигнете с едно кликване директно от стартовия екран. По този начин съвсем бързо и лесно ще внесете желаните от Вас промени в различните настройки, така че програмата да придобие най-приемлив за Вас вид. Освен външния вид на програмата интерес представляват и различните Plug-ins, с които тя разполага. Това са MikIt – декодер, който се използва за .xm, s3m, .it и mod-файлове. В Sonique е използван и така нареченият StarDust Plug-in, който има функцията да декодира MPEG 1, 2 и 3 – файлове. Останалите са CD-Audio и Microsoft Windows Media Plug-ins. Различните настройки за всеки от тях ще откриете в подменюто plug-ins на Setup-Options. Sonique разполага с възможността да оформите чудесна плей-листа,

така че по всяко време да можете да изберете песента, която ви се слуша. Това обаче е възможно само за определени аудиоформати. С помощта на вградения еквалайзер ще можете да настроите звука според вашите претенции. По отношение на управлението мога да кажа само добро. Освен стандартното използване на мишката, в Help-менюто ще откриете множество клавишни комбинации, които ще ви осигурят изключително бърз и удобен контрол върху всички функции на Sonique.

Но и това не е всичко. Ако разполагате с Интернет, докато сте on-line можете с елементарен десен клик на мишката върху иконката на Sonique да изберете update на самата програма или на плъгините към нея. Това е лесно и обяснимо, но какво ще кажете за сваляне и запис на MP3 през Интернет? И това е възможно с Sonique! Просто изберете желаната от вас музика /латино, евъргрийн, пънк, ска, електронна и др. над 10 стила/ от On-line Radio и напишете името на MPG-а! След това ще чуете парчето и то ще остане на вашия хард диск. И то безплатно! Групите са много и все хубави. Аз лично за една седмица събрах 100 Mb и то много готина музика.

Освен оригиналния си външен вид, малката и напълно безплатна програмка разполага с възможности, които не отстъпват по нищо на определено по-известния WinAmp. Това се отнася и до възможността за използване на различни skin-ове, които променят не само цвета, но и формата на плейъра. Особено впечатляващи са различните възможности за визуализация на музиката. За съжаление, в стандартната версия на Sonique са включени най-семплите. Ако разполагате с достъп до Интернет, можете да изтеглите най-причудливи skin-ове и разнообразни варианти за визуализация. Всичко това, заедно с безплатна музика, много информация, и различни версии на програмата ще откриете в сайта на производителя – www.sonique. com. Sonique ще намерите и в диска от този брой на PC Mania.

Владо Георгиев

Може да си изрежете обложка за диска!



ИГРИ

BattleZone II - екшън/стратегия
Darkstone - екшън/приключенска игра
Iron Strategy - стратегия
Mig Alley - симулатор
Prince of Persia 3D - екшън/приключенска игра
Rainbow Six: Rogue Spear - екшън/стратегия
Septerra Core - екшън/приключенска игра
Thief Gold - 3D-екшън
BHunter - екшън
Homeworld - стратегия
Star Wars: Pit Droids - пъзел, базиран на Star Wars
Laser Age - екшън
Quake 3 Arena 1.08 - 3D-екшън
Saved games from Tiberian Sun!

СОФТУЕР

Dirty Little Helper 1.4 - най-голямата база данни с чийтове, солюшъни и трейнери за всички игри!
ZipMagic 2000 3.0 - Работа с архивирани файлове ZIP (arj, rar,...) без да ги разархивираме!
3D Fotocube 1.42 - Показва bmp или jpeg файлове в летящо 3D кубче
Winamp 2.50c - Нова версия на най-добрия плейър за всички аудио формати. Вече напълно безплатен!
Schedule Wizard 2000 (32-bit) 2.0 - Scheduling util.
System Mechanic 3.0b - System info
TweakDUN 2.23 - оптимизира тегленето на файлове от интернет
TextPad 4.0 - много удобен текстов редактор
Capture Professional 4.13 - screen capture
Ultimate Paint 2.1 - графична програма
vTuner 2.0 - настройка за радиостанциите в интернет
WS_FTP LE 5.06 - трансфер на файлове в интернет като CuteFTP.
CD-Runner 2000a - Media player/CD ripper
LView Pro 2.6 - графичен редактор
WinRescue 98 - запомня и възстановява Registry-то и другите конфигурационни файлове на Windows 98
Pagoo 4.2 - можете да получавате съобщения от обикновен телефон докато сте в интернет (и линията е заета:)
GetRight 4.0 - Много нови екстри като GetRight Browser за FTP сайтове и Web страници
DirectX 6.1
PC Club - Продукт за зали за игри на Софтуерна Група Бургас
TimeShield 2.0 - Продукт за зали за игри на Microinvest
xTerminator 2.0 - Продукт за зали за игри на SIST Electronics - Русе

UPDATES

Dungeon Keeper 2 1.51 - добавя възможност за 1024x768 и оправя дребни бъгове
Mig Alley 1.02 - оправя досадни дреболии като "забиване" на компютъра :)
Kingpin 1.2 - инсталирайте го задължително!
Warzone 2100 1.07 - нови оръжия и карти
Civilization: Call to Power 1.2
Might and Magic VII 1.1
Delta Force 1.5
Hidden & Dangerous 1.2
Jagged Alliance 2 1.05
Half-Life 1.0.1.3

DOS/Windows 3.1

K6-Pro 0.2 - Optimize your AMD processor.
Slim Show 3.3.1- Create interactive multimedia presentations.
Battle Snakes 1.0 - (game)
Real Time Sound Comparator 4.0

Заповядайте в нашите магазини!

вижте на следващата стр.



CD MANIA



Може да си изрежете обложка за диска!

Нова година, нови цени. Все още са старите.

	без диск	с диск
3 бр.	4.50 лв	11.70 лв
6 бр..	9.00 лв	23.40 лв
12 бр.	18.00 лв	~~46.80 лв~~ 42 лв

Абонатите на PC Mania с диск го получават с препоръчана поща или по куриер!

Как да се абонирате:

– С пощенски запис на адрес: София 1000, ул. Стефан Караджа №5, за PC Mania, на името на Катерина Тодорова Цанова

– Направо в редакцията. Справки на телефон 87 47 19

Ако сте пропуснали броеве на PC Mania, можете да ги закупите от:

София: ул. "Шишман" №31, пл. "Славейков" №9, масите на пл."Славейков" масите на "Плиска"

Пловдив: ул. "Д-р Вълкович" №4, масите на "Главната"

Варна: ул. "Р. Жинзифов" №14 ул. "Иван Аксаков" №31

Сливен: ул. "Г. Драгомиров" №15

На същите адреси можете да си закупите диск, ако не сте успели да намерите списание с диск. Цената му е 2.40 лв (2 400 лв). Ако имате проблем с диска изпратете e-mail на: pc-mania@iname.com



МАГАЗИНИ PC MANIA

Само до 31 ноември в магазините PC Mania, на площад "Славейков" № 9 и на ул "Цар Шишман" 31

ПОЛУЧАВАТЕ БЕЗПЛАТЕН ПОДАРЪК С ВСЯКА ПОКУПКА:

над $ 15 - pad



над $ 30 - CD-R



над $ 50 - Микрофон



над $ 100 - Мишка Logitec



над $ 300 - Джойпад Leda



над $ 800 - Джойстик D3

над $ 1000 - Дигитален джойстик D4



над $ 1300 - Игра по избор

Заповядайте в нашите магазини!

Leda



23 $

Джойстик - 4 бутона



11 $

Джойпад - 4 бутона



30 $

Джойстик - 8 бутона



20 $

Джойпад - 8 бутона



15 $

Джойпад - 6 бутона



Волан с педали

68 $



159 $

Force Feedback волан с педали

Дистрибутори за България:

MDA

София, тел: 44-45-70
бул. Владимир Заимов 56



София, тел: 963-10-86
ул. Латинка 40